

L'eSport, un marché en pleine expansion : les facteurs clés de succès d'un stream.

Travail de Bachelor réalisé en vue de l'obtention du Bachelor HES

par :

Nadir LAGUERRE

Conseiller au travail de Bachelor :

Sabine EMAD, professeure HES

Carouge, date de dépôt

Haute École de Gestion de Genève (HEG-GE)

Filière Economie d'Entreprise

Déclaration

Ce travail de Bachelor est réalisé dans le cadre de l'examen final de la Haute école de gestion de Genève, en vue de l'obtention du titre de Bachelor of Science en économie d'entreprise.

L'étudiant a envoyé ce document par email à l'adresse d'analyse remise par son conseiller au travail de Bachelor pour analyse par le logiciel de détection de plagiat URKUND.
<http://www.orkund.com/fr/student/392-orkund-faq>

L'étudiant accepte, le cas échéant, la clause de confidentialité. L'utilisation des conclusions et recommandations formulées dans le travail de Bachelor, sans préjuger de leur valeur, n'engage ni la responsabilité de l'auteur, ni celle du conseiller au travail de Bachelor, du juré et de la HEG.

« J'atteste avoir réalisé seul le présent travail, sans avoir utilisé des sources autres que celles citées dans la bibliographie. »

Fait à Genève, le 18 août 2016

Nadir Laguerre

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont aidé à réaliser ce travail et qui m'ont soutenu tout au long de celui-ci.

Tout particulièrement ma conseillère au travail de Bachelor, Sabine Emad, qui a su trouver le temps de répondre à mes interrogations et qui m'a guidé tout au long du travail.

Je remercie également toutes les personnes qui ont répondu à mon étude ainsi que les joueurs professionnels sans qui bien des questions seraient restées sans réponses. Et spécialement Nicolas Pidancet, responsable communication pour l'association Geneva E-Sport qui m'a apporté de précieuses informations sur le gaming genevois.

Finalement, je tiens à remercier ma famille, mes amis et ma fiancée pour leur soutien et leurs encouragements.

Résumé

Les notions d'eSport et de streaming sont très peu connues en Suisse. Pourtant ce marché en pleine explosion attire de plus en plus d'importantes organisations. La pratique du sport électronique se démocratise un peu partout dans le monde. Ceci est principalement dû à la montée en force des jeux en ligne multi-joueurs.

Tous les jeux ne sont cependant pas conçus pour l'eSport et une poignée de jeux en ligne s'arrachent les parts de marché. Ce travail présentera les différents types de jeux et les compétitions les plus importantes autour de la discipline. Une brève analyse des joueurs sera également présentée avec des interviews de professionnels.

Ce travail présentera également les streams et certaines plateformes qui se partagent l'audience mondiale des diffusions de jeux vidéo. Une analyse des tendances sur l'entreprise qui domine le marché, Twitch, sera présentée.

Une étude de marché a été menée sur le Grand Genève pour aborder la question des streamers et de la viabilité de cette nouvelle profession en Suisse romande.

Et pour apporter davantage de poids à l'étude, un stream a également été mis en place. Ce travail abordera les différentes étapes importantes de la mise en place de la chaîne jusqu'au bilan final six mois plus tard. Grâce à cela, il a été possible de mettre en avant les bonnes pratiques et les recommandations.

La finalité de ce travail et des différentes recherches réalisées est de définir un marché trop peu connu et d'amener des recommandations pour les futurs streamers afin que leur chaîne soit un succès.

Table des matières

| | |
|---|-----|
| Déclaration..... | i |
| Remerciements..... | ii |
| Résumé..... | iii |
| Liste des tableaux..... | v |
| Liste des figures..... | v |
| 1. Introduction..... | 1 |
| 1.1 Le contexte..... | 1 |
| 1.2 La problématique..... | 3 |
| 2. Analyse de l'environnement..... | 4 |
| 2.1 L'histoire du jeu vidéo..... | 4 |
| 2.2 Macro environnement..... | 6 |
| 2.3 L'étude de marché..... | 8 |
| 3. L'eSport..... | 12 |
| 3.1 Introduction..... | 12 |
| 3.2 Les principaux jeux compétitifs..... | 13 |
| 3.3 Les principales compétitions nationales et internationales..... | 15 |
| 3.4 Les joueurs..... | 17 |
| 4. Les Streams..... | 19 |
| 4.1 Introduction..... | 19 |
| 4.2 Les plateformes..... | 19 |
| 4.3 Les échecs..... | 20 |
| 4.4 Les succès..... | 21 |
| 5. L'enadair ou comment réussir son stream..... | 23 |
| 5.1 Introduction..... | 23 |
| 5.2 Création et mise en place..... | 23 |
| 5.3 Communication..... | 25 |
| 5.4 Le stream et son bilan..... | 26 |
| 6. Conclusion..... | 30 |
| 7. Bibliographie..... | 32 |
| Annexes..... | 34 |

Liste des tableaux

| | |
|---|----|
| Tableau 1 : Concurrents de la chaîne de streaming | 26 |
|---|----|

Liste des figures

| | |
|---|----|
| Figure 1 : Prévision du chiffre d'affaires du jeu vidéo en 2016 | 2 |
| Figure 2 : La classification des jeux compétitifs | 14 |
| Figure 3 : Les tournois les plus importants du eSport | 15 |
| Figure 4 : Les plus hauts revenus dans l'eSport | 18 |
| Figure 5 : Mapping des plateformes de stream | 19 |
| Figure 6 : Tableau de bord | 28 |

1. Introduction

Ce travail traite de la problématique concrète de la mise en place d'un stream autour d'une activité de jeux vidéo compétitifs en ligne (eSport). La partie analyse de ce travail est constitué de trois chapitres permettant de bien comprendre cet univers riche et particulier.

Dans un premier temps, un bref historique des jeux vidéo sera établi suivi d'une analyse des tendances pour la plateforme leader du marché et une étude de marché avec un échantillon romand.

Dans un second temps, le travail abordera le sport électronique ou eSport afin de comprendre l'envergure et la place qu'a le jeu vidéo en ligne aujourd'hui.

Dans un dernier temps, l'analyse se portera sur les streams afin d'établir un stream, conduit par moi-même, avec un certain nombre de bonnes pratiques. Pour conclure ce travail, des recommandations seront présentées.

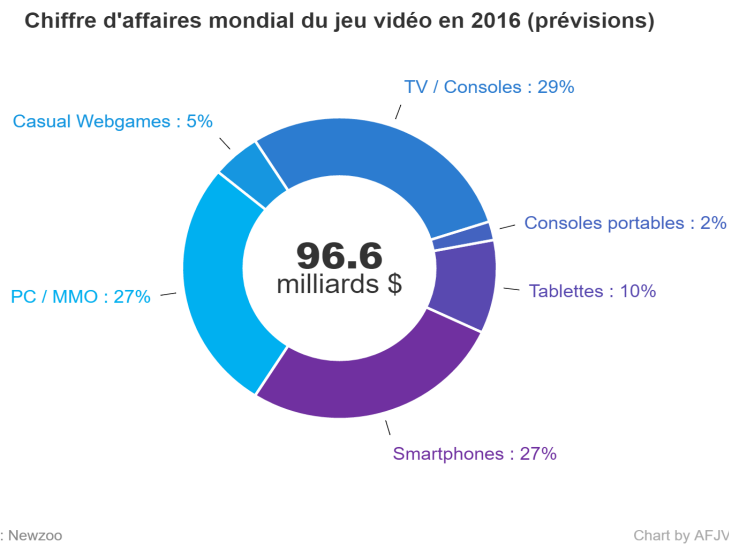
Le stream monté et construit tout au long de ce travail sera exclusivement sur la plateforme de Twitch (www.twitch.tv). Il utilisera l'application Open Broadcaster Software (OBS) afin d'enregistrer et de diffuser en direct ce qu'il se passe à l'écran.

1.1 Le contexte

Le monde vidéo ludique est en pleine expansion et ce, depuis près de 15 ans. Le chiffre d'affaires du marché du jeu vidéo représenterait 96,6 milliards de dollars en 2016, soit une augmentation de 8,5 % par rapport à 2015. Il est important de noter qu'à l'heure actuelle la région Asie-Pacifique domine avec près de 47 % du marché¹. Ce marché est dit cyclique avec des cycles de vie de 4 à 5 ans. Ceci vient principalement de nouvelles générations de consoles et des nouveaux hardwares pour ordinateur les rendant de plus en plus puissant. Ainsi, le cycle de croissance a pu être observé avec les sorties consécutives de la Xbox One et de la PlayStation 4.

¹ AGENCE FRANCAISE POUR LE JEU VIDEO. Site de l'agence [en ligne]
<http://www.afjv.com/> (consulté le 05.07.2016)

Figure 1 : Prédiction du chiffre d'affaires du jeu vidéo en 2016



(source : http://www.afjv.com/news/6197_chiffre-d-affaires-mondial-des-jeux-video-2015-2016-2019.htm)

Quant au eSport, son marché connaît également une vertigineuse expansion. En Europe, le eSport commence à être reconnu comme un sport traditionnel et le phénomène est si important que certains n'hésitent pas à comparer ce secteur à celui des disciplines telles que le football ou le hockey sur glace. On estime que les recettes du marché eSport pourrait atteindre près de 500 millions de dollars en 2016. Ceci représente une croissance de 25 % par rapport aux 400 millions de dollars en 2015. Cela peut paraître important mais ceci ne représente même pas 1 % de ce que pèse l'industrie du sport mondiale².

Cette expansion du eSport vient principalement de son audience colossale. Depuis l'arrivée de la plateforme Twitch, il y a 5 ans, le monde du eSport a sa chaîne de diffusion pour les compétitions internationales. On comptait notamment pour la finale du championnat du monde du jeu d'équipe « League of Legends » 17'000 personnes dans le « Mercedes-Benz Arena » à Berlin et 36 millions de spectateurs en ligne.

² PONTIROLI, Thomas. L'e-sport pèse bien plus que vous ne l'imaginez. Clubic [en ligne]. Février 2011. <http://www.clubic.com/> (consulté le 05.07.2016)

En Europe, les retransmissions se faisaient par la plateforme « Waaagh!TV » qui permettait à un nombre illimité d'utilisateurs de regarder les matchs de jeux vidéo. Cependant, il fallait un observateur directement dans la partie avec le client « Waaagh » pour la diffusion.

Le streaming de jeux vidéo a donc beaucoup apporté à cette industrie mais a également ouvert de nouvelles opportunités pour les investisseurs. Il est important de rappeler que le streaming est un flux vidéo accessible depuis Internet et pourrait bien devenir un concurrent sérieux à la télévision. Les plateformes principales que sont Twitch et Youtube Gaming proposent des accès simples et un large choix de thèmes qui permettent aux viewers d'avoir accès directement à ce qui les intéresse.

1.2 La problématique

La problématique de ce travail consiste à la mise en place d'un stream sur un jeu vidéo et d'en faire un succès.

Aujourd'hui, il n'est plus aussi difficile de se lancer dans le streaming de base grâce à la croissance des vitesses de connexions proposées par les opérateurs et grâce à l'évolution des technologies autour du hardware. Cependant, la partie la plus complexe et la plus chronophage est de construire son audience et de la fidéliser.

Parmi les streamers, il faut mettre une séparation entre les professionnels et les occasionnels. Dans la catégorie des streams professionnels, on différencie le streamer indépendant et le stream institutionnel.

Le streamer indépendant est souvent un joueur compétitif avec une notoriété dans le jeu qu'il stream. Il s'agit d'un joueur professionnel, d'un expert ou d'un « joker ». Le stream institutionnel est généralement produit par une multigaming. Celle-ci sélectionne les streamers les plus populaires et propose un planning hebdomadaire avec une rotation de jeux et de streamers afin de satisfaire un plus large public. Ces deux types de streamers sont très populaires et ont généralement une bonne base de followers et d'abonnés.

Enfin, une catégorie un peu à part mais qui cartonne sur la Toile, ce sont ce que j'ai appelé les « jokers ». Ce sont généralement des personnes de sexe féminin qui jouent simplement de façon occasionnelle mais le simple fait de retrouver une femme sur un jeu vidéo attire beaucoup l'attention des joueurs et spectateurs. Ainsi, ces streams rencontrent un succès durable et ce, partout dans le monde.

Les streamers occasionnels sont généralement des passionnés de jeux vidéo qui n'ont pas d'expérience dans la compétition eSport du jeu qu'il stream. Ceux-ci ne cumulent pas plus de 2000 followers. Il s'agit de joueurs qui stream pour le plaisir et ne cherchent pas de rémunération. Cependant, certains se lancent afin d'être repéré et recruté par des stream institutionnel pour en faire leur métier.

Je vais tenter donc de monter un stream grâce à mon expérience dans le milieu des jeux vidéo et particulièrement dans le monde compétitif. Mes objectifs sont d'avoir une cinquantaine de viewers en direct après 1 heure de connexion, d'obtenir au moins 300 followers et 2000 views au total.

2. Analyse de l'environnement

2.1 L'histoire du jeu vidéo

Le chiffre d'affaires de l'industrie du jeu vidéo dépasse depuis 2011 les industries de la musique et du cinéma. Le jeu vidéo est en effet la première industrie culturelle au monde³. Mais avant d'en arriver là, le jeu vidéo a connu ses premiers pas entre 1950 et 1970 avec la commercialisation des bornes d'arcade. En 1958, William Higinbotham conçoit le jeu « Tennis for Two » où les joueurs doivent simplement se renvoyer la balle avec succès. Cependant, il faudra attendre 1972 pour voir l'apparition de « Pong » qui reprendra le concept. La complexité et le prix des ordinateurs à l'époque permettront aux consoles de jeux connectées à un téléviseur de voir leurs apparitions dans les salons.

L'âge d'or des jeux d'arcade commença en 1978 avec la sortie du jeu « Space Invaders ». Celui-ci connaît un tel succès que de nouveaux constructeurs se lancent alors dans la production de jeux vidéo. L'industrie est principalement tenue par les bornes d'arcade car les consoles individuelles de l'époque ne supportent qu'un nombre de jeux limité et ne sont que des adaptations des jeux retrouvés sur les bornes.

En 1983, l'industrie connaît une crise importante. Le « krach » du jeu vidéo frappe de plein fouet les constructeurs de bornes d'arcades et de consoles. Cette crise est due à plusieurs facteurs tels qu'un système de ventes axé sur l'écoulement total des stocks sans nouveaux jeux, une inondation du marché par la copie des jeux à succès et les médias qui arborent des titres autour du passage au nouveau millénaire et le fameux bug de l'an 2000.

³ BRETON, Johann. *Le jeu vidéo conforte sa place de première industrie culturelle*. [En ligne]. Novembre 2013. <http://www.lesnumeriques.com/> (consulté le 15.06.2016)

La porte était donc grande ouverte pour les ordinateurs personnels et leurs jeux. Les ordinateurs commençaient à avoir plus de mémoire, offraient des graphismes et des sons de meilleure qualité et ainsi permettaient de développer des jeux plus sophistiqués. La crise eu deux conséquences à long terme. La première étant le Japon détrônant les Etats-Unis sur le marché des consoles de salon avec Nintendo et sa NES. La seconde fut l'instauration de règlements stricts sur les développements de jeux.

En 1990, plusieurs compagnies sortent des consoles ou des jeux à succès qui ont défini le monde vidéo ludique d'aujourd'hui. Nintendo qui a sorti la Super Nintendo avec « Street Fighter II », « Super Mario Kart », « Final Fantasy VI » ou encore « Donkey Kong Country ». Les années 90 virent également la naissance des premiers jeux de tir à la première personne entièrement 3D (First Person Shooter ou FPS) comme « Doom », « Quake », « Half-Life » et « Counter-Strike ». Sony après une collaboration avec Nintendo, lance seul sa propre console et devient le premier gros concurrent de Nintendo sur le marché avec la « PlayStation » sortie en 1994. Nintendo sort deux ans plus tard la Game Boy avec le jeu à succès « Pokémon » et celle-ci gagne le titre de console de jeu vidéo la plus vendue de tous les temps avant d'être détrônée par la PlayStation 2 et la Nintendo DS.

En 1998, Blizzard Entertainment lance à la suite deux jeux mythiques que sont « Diablo » et « StarCraft ». « Diablo » est un jeu de rôle qui prend place dans un univers d'heroic fantasy offrant au joueur un contrôle et une liberté presque totale sur son univers. « StarCraft » est un jeu de stratégie en temps réel (STR) qui se déroule dans l'espace où trois espèces s'affrontent pour dominer une zone de la Voie lactée.

De 2000 à 2016, les jeux vidéo à succès s'enchaînent sortant de plateformes à plateformes. Certains plus notables que d'autres comme « Les Sims », « Counter-Strike », « World of Warcraft », « Grand Theft Auto » et les jeux permettant d'utiliser les contrôleurs à détection de mouvement. Mais pour le domaine du eSport, les sorties les plus importantes furent sans conteste « League Of Legends », « DotA2 », les franchises « Counter-Strike » et « StarCraft »⁴.

Aujourd'hui, le jeu vidéo est un loisir destiné à une grande consommation. Cependant, la pratique de certains jeux vidéo peut devenir un véritable travail et est considérée comme un sport à part entière.

⁴ Histoire des jeux vidéo. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 10 août 2016 à 17:55. [Consulté le 10.06.2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_du_jeu_vid%C3%A9o

2.2 Macroenvironnement

Pour mieux percevoir le marché du streaming, une analyse des tendances PESTEL sur l'entreprise Twitch permet de comprendre les axes principaux d'un environnement aussi complexe. Aussi, ce chapitre sert à la compréhension des différents facteurs externes. Pour davantage de pertinence, les catégories explorées seront la politique, l'économique, la sociale, la technologique et la législative.

En matière de tendances économiques, Twitch a su se mettre en avant dès son lancement ce qui a généré une croissance d'utilisateurs. Ce succès venant de la Silicon Valley met en avant un leader du streaming en direct. L'entreprise a été rachetée par Amazon pour près d'un milliard de dollars. La plateforme est aujourd'hui dans le top 5 des producteurs de trafic sur Internet aux États-Unis devant Facebook. En 2015, selon « SuperData Research », Twitch aurait gagné près de 3,8 milliards de dollars. Ces revenus viennent principalement des sponsors et des publicités à hauteur de 2,9 milliards et les dons et abonnements issus des streams, joueurs et spectateurs sont de 890 millions de dollars⁵. De plus, les streamers passionnés influencent les spectateurs et inspirent ceux-ci à devenir eux même des streamers. Ce qui amène davantage de streams et donc davantage de spectateurs.

Les facteurs politique et législatif rentrent en compte dans cette analyse car l'entreprise en ligne génère une source de revenu sur lesquels l'état pourrait faire valoir ses droits. En effet, dans certains pays comme les États-Unis et la France, les joueurs qui obtiennent des gains doivent désormais payer des impôts sur ceux-ci. En Suisse, il n'existe pas encore de législation concernant ce travail particulier et de ces entrées d'argent sous forme de dons. Il est vrai que dans notre pays l'eSport et le streaming représentent de petits revenus mais chez notre voisin gaulois, l'affaire est sérieuse. Avec l'arrivée de la loi numérique, des changements de statuts permettront à l'état français de prélever des impôts sur les revenus des joueurs et des streamers.

⁵ BROUWER, Bree. *Twitch Claims 43% Of Revenue From \$3.8 Billion Gaming Content Industry*. Tubefilter [En ligne]. Juillet 2015. <http://www.tubefilter.com> (consulté le 10 août 2016)

Twitch offre une plateforme correcte de diffusion. L'aspect technologique est très important sur ce marché car celui-ci est garant de la qualité de diffusion des streams. D'autres plateformes concurrentes offrent une meilleure qualité de flux vidéo ce qui pourrait mettre à mal l'entreprise. Aujourd'hui, la plateforme Twitch a le plus grand nombre d'utilisateurs et se repose sur ce facteur important sans se lancer dans de nouvelles recherches afin d'améliorer leur site. Ceci pourrait mettre en danger le leader actuel car les grosses compagnies américaines telles que Google, Microsoft ou encore Spotify veulent s'attaquer à ce marché en pleine croissance.

Le facteur socio-démographique est également un aspect important dans cette analyse car il conduit à la compréhension même des streamers, spectateurs et autres parties prenantes du processus de diffusion. Les jeux vidéo ont longtemps été considérés comme uniquement destinés aux jeunes. Aujourd'hui, la gamme offerte est adaptée à chaque tranche de population avec même des jeux orientés pour certaines cultures. Depuis l'apparition des plateformes de streaming qui font office de substitut à la télévision, il y a une hétérogénéité chez les joueurs comme chez les spectateurs. La tranche la plus présente selon mon sondage serait les 19 – 30 ans. Ceci est confirmé par le site lui-même avec ses propres statistiques d'audience⁶. La plateforme de Twitch ne fait guère de différence entre les différents streams. Elle encourage les streamers à diffuser leur vidéo dans leur langue maternelle afin d'attirer un public international sur le site de Twitch. Cependant, la région où se trouve le stream influe également sur le regard porté sur ce métier. L'Asie reste leader dans l'acceptation du statut de streamer.

⁶ TWITCH. *For the first time ever, gamers now finally have a true social network suited for them.* [En ligne]. <http://twitchadvertising.tv> (consulté le 10 août 2016)

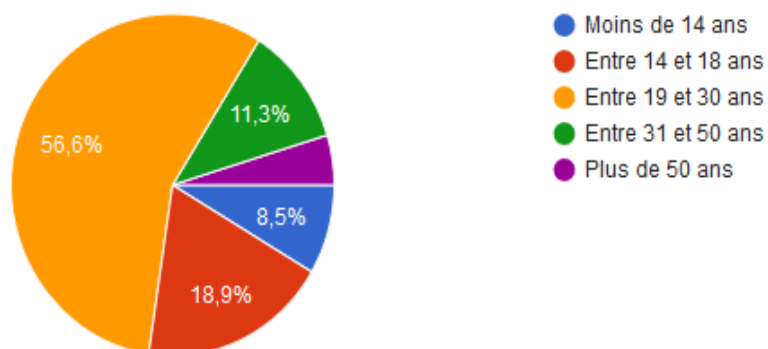
2.3 L'étude de marché

Cette étude de marché vise principalement à analyser les viewers de façon générale et ainsi pouvoir déterminer si le monde du streaming à un avenir selon eux. Le questionnaire a été diffusé sur les réseaux sociaux. L'étude de marché est concentrée sur les joueurs de Suisse romande afin d'obtenir des réponses pertinentes. En effet, si le questionnaire avait été transmis de la même façon à la communauté française, les réponses auraient pu être différentes ne serait-ce que par la différence entre les salaires médians suisse et français. L'objectif principal est donc de savoir si l'opportunité de lancer un stream pour en vivre est viable encore aujourd'hui et ce, en Suisse.

Pour cela, j'ai interviewé quelques joueurs professionnels avec des questions plus orientées. Il est intéressant de comparer leur avis de professionnel à celui de joueurs occasionnels.

La composition de l'échantillon pour le questionnaire est composée de 106 individus dont 27 femmes et 79 hommes. Ce questionnaire a été conçu pour des sondés francophones malgré un stream qui se voulait international. Dans cet échantillon, une grande majorité des participants sont des adultes entre 19 et 30 ans.

Dans quelle tranche d'âge vous situez-vous ? (106 réponses)

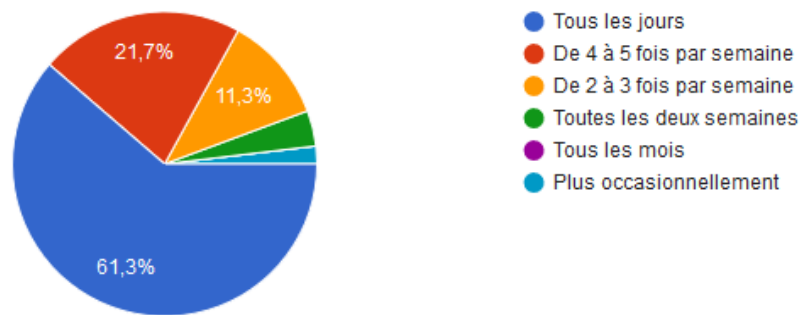


(source : Nadir Laguerre 2016)

Les autres tranches d'âge mettent quand même en avant une audience relativement hétéroclite avec quand même près de 27 % de participants mineurs et 5 % de plus de 50 ans.

Mais avant ça, il est important de connaître l'échantillon questionné notamment sur le nombre d'heures passé à jouer et à regarder des streams. La communauté de joueurs du Grand Genève a répondu majoritairement qu'elle jouait tous les jours à des jeux vidéo avec un taux de plus de 61 %.

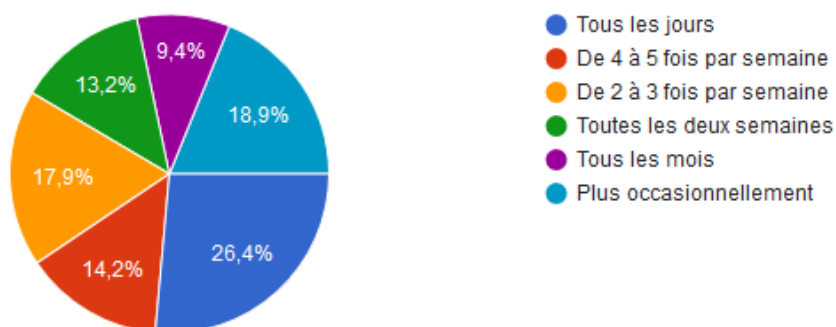
A quelle fréquence, en moyenne, jouez-vous à des jeux vidéo ? (106 réponses)



(source : Nadir Laguerre 2016)

Cependant, ceci n'implique pas que les joueurs ont tendance à prendre du temps pour regarder des streams. En effet, sur les 106 réponses obtenues seulement 26,7 % regardent des streams quotidiennement ce qui induit un manque d'intérêt pour les streams chez les sondés.

Regardez-vous souvent des streams ? (106 réponses)



(source : Nadir Laguerre 2016)

Ceci peut également avoir un rapport avec le type de jeux auquel jouent les sondés. Près de 60 % jouent à des MMORPG (jeu de rôle en ligne massivement multijoueur) et ceux-ci ne sont que très peu représentés sur les plateformes de diffusion.

Ceci peut offrir une opportunité à un streamer de se lancer sur ce type de jeu afin d'attirer les passionnés romands sur sa chaîne.

Le questionnaire possède une question ouverte permettant de mieux comprendre les raisons qui poussent les spectateurs à s'arrêter sur les chaînes de streaming. C'est pourquoi il est également important de comprendre pourquoi les sondés regardent des streams. La plupart d'entre eux affirment les regarder pour plusieurs raisons qui sont regroupées en trois grandes catégories :

- Apprendre et s'améliorer
- Divertissement
- Compétition et eSport

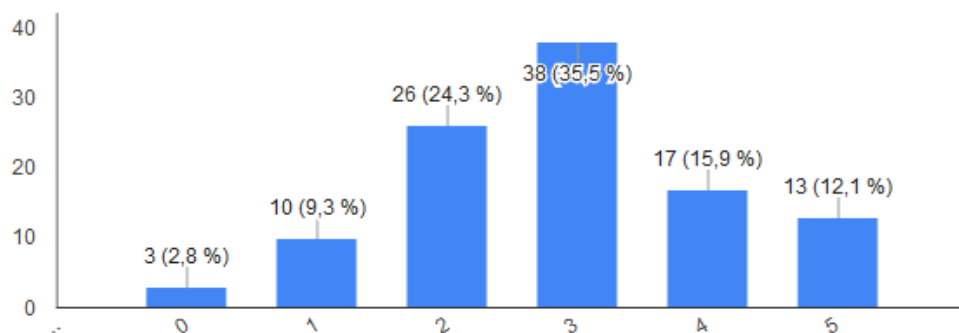
Les spectateurs qui veulent apprendre directement de joueurs plus expérimentés s'orientent sur des streams plus encadrés avec des commentaires du streamer. Ces streams sont très populaires lorsque des nouveaux jeux sortent. Les joueurs dits « hardcore » font tout pour finir le jeu le plus rapidement pour sortir des astuces sous formes de vidéos diffusés sur le chaîne. Pour les jeux compétitifs, ceci permet principalement d'observer les stratégies et de s'en inspirer pour s'améliorer.

Il faut comprendre que pour certains spectateurs, les streams sont comme des chaînes de télévision à la différence qu'elles parlent d'un sujet spécifique attirant les spectateurs. L'échange est le grand plus de stream. En effet, le spectateur peut échanger avec le joueur en direct pour lui demander d'accomplir certaines choses dans le jeu ou sur le stream. Pour ces passionnés de jeux vidéo, le streaming est une sorte de divertissement 2.0.

Enfin, une certaine partie de l'audience souhaite voir les compétitions en direct avec des casters décrivant chaque action du match. Cette partie de l'échantillon est la plus faible car le public suisse romand n'a pas encore l'habitude des grandes compétitions. Les compétitions les plus importantes sont retransmises directement par les organisateurs ce qui permet aux spectateurs de s'abonner à cette chaîne pour être au courant de toutes les nouvelles compétitions dans tel ou tel jeu. A noter cependant, que de plus en plus de jeunes joueurs romands tentent d'intégrer des structures afin de commencer leur carrière dans l'eSport et que les streams les en encouragent.

La dernière question du sondage porte sur la possibilité de vivre du streaming. Cette question est d'autant plus importante car elle permet de comprendre l'état d'esprit des futurs streamers romands qui pourraient s'orienter vers les streams institutionnels car ceux-ci garantissent une entrée d'argent régulière et un horaire fixe. Lors de la diffusion de ce sondage, beaucoup de joueurs s'interrogeaient sur la viabilité d'être un streamer. C'est pourquoi le graphique ci-dessous permet d'obtenir des éléments de réponses apportés par les sondés.

Sur cette échelle, pensez-vous qu'il est possible de vivre du streaming ?
(107 réponses)



(source : Nadir Laguerre 2016)

Le 0 indiquait l'impossibilité formelle d'en vivre et le 5, qu'il est possible de vivre très aisément de cette activité. L'échelle permet donc de voir que pour certains, il est possible de vivre du streaming avec un total cumulé de plus de 63 %. Ainsi, les sondés estiment que le streaming a encore de très beaux jours devant lui et que les streamers peuvent vivre de leur passion. A noter quand même que 35,5 % de l'échantillon pensent qu'il est possible d'obtenir un gain d'argent conséquent mais sans forcément pouvoir en vivre comme activité principale.

En Suisse, certains streamers peuvent vivre de leur passion mais ceux-ci sont rares. La plupart diffuse leurs vidéos pour le plaisir et tentent d'agrandir leur audience pour obtenir des partenariats avec les plateformes. A noter également que la Suisse est un des pays qui compte parmi les salaires les plus élevés du monde ce qui induit une concurrence directe entre l'activité professionnelle et la passion du streaming. Mais les sondés gardent bon espoir et attendent de voir apparaître de plus en plus de streams locaux avec des streamers professionnels et passionnés.

3. L'eSport

3.1 Introduction

L'eSport ou sport électronique est la pratique d'un jeu vidéo sur ordinateur, tablette ou console. Le joueur joue généralement sur Internet mais peut également jouer en « lan ». Depuis les premiers jeux en réseau multi-joueurs, l'eSport est en plein essor.

Il est impossible de parler eSport sans devoir rentrer dans la polémique autour de la sémantique sportive. Le sport électronique reste encore pour beaucoup un divertissement et non un sport à part entière. L'argument principal est son manque d'activité physique ou même intellectuelle. Cependant, pour certains jeux comme « League of Legends », les tournois s'enchaînent à travers le monde à un rythme tel qu'il est obligatoire au joueur d'entretenir une hygiène de vie stricte et suivre des entraînements de façon régulière. Il faut rappeler également que les échecs sont considérés comme un sport alors pourquoi pas l'eSport ?

L'eSport a tout d'un sport traditionnel. Les tournois se font avec des équipes composées des plusieurs joueurs, des coachs, des managers et surtout des sponsors. Les compétences nécessaires à ses sportifs sont similaires à d'autres sports, on retrouve un développement accru des réflexes, de l'acuité visuelle, de l'esprit d'équipe et de la gestion d'instrument.

Certains pays considèrent déjà l'eSport comme un sport comme la Russie et la Corée du Sud mais également la France qui engage des actions afin de reconnaître les joueurs comme des sportifs. En Suisse, à Genève notamment, l'association « Geneva Esport » a posé une demande auprès du Département de la culture et du sport afin de reconnaître les événements eSports comme des événements sportifs et non plus culturels. Le principal changement est la présence de sponsors permettant de lancer l'engrenage à Genève.

3.2 Les principaux jeux compétitifs

Avant d'énumérer les différents jeux vidéo considérés par la communauté comme étant compétitifs, il est important de séparer les types de jeux et de les expliquer. Une classification est possible parmi les différents jeux par le nombre des joueurs, par la présence de cash prize et par le nombre d'heures de stream dédié à ce jeu. Dans cette classification, il y a trois paliers, le premier niveau comprend « League of Legends » (LoL), « Counter-Strike Global Offensive » (CS : GO), « Dota2 » et « HeartStone ». Pour faire partie de celui-ci, il faut que le jeu ait au moins 8 millions de joueurs actifs chaque mois, un minimum de cash prize cumulé de 5 millions de dollars et au moins 20 millions d'heures de stream mensuel. Ces jeux sont les leaders du marché et sont considérés comme les piliers du eSport actuel⁷.

Pour simplifier, ce travail ne prend en compte que les catégories de jeux vidéo dans lesquelles l'eSport est présent. Ainsi, certaines catégories comme les jeux d'aventure ne sont pas présentes car non pertinent.

Le mode de jeu préféré des joueurs et des sponsors reste les arènes de bataille en ligne multi-joueurs ou MOBA. Ce type de jeu créé presque exclusivement pour l'esprit compétitif du jeu vidéo est le mode le plus joué au monde. En 2014 déjà, l'éditeur du jeu LoL revendiquait 27 millions de joueurs quotidiens. Les MOBA sont des jeux joués à 5 contre 5 dans une arène fermée avec une vue du dessus. Le joueur contrôle uniquement son héros et le déplace afin de détruire la forteresse ennemie. Parmi les quatre jeux du premier niveau, deux sont des MOBA. Economiquement parlant, le modèle freemium rend le jeu accessible et attire les joueurs du monde entier. Le jeu est un mélange entre de la stratégie, de l'action et une dimension collective importante.

Les jeux d'action qui mettent à l'épreuve les réflexes et l'habilité à prendre des décisions rapides. Dans cette catégorie, deux types de jeux ressortent dans le eSport, se sont les « first person shooter » (FPS) et les jeux de combat. Les FPS ont toujours fait partie intégrante de ce milieu. Aujourd'hui, les jeux FPS présents sont « Counter-Strike Global Offensive », « Call of Duty » (CoD) et « Battelfield ». Les jeux de combat sont principalement constitués des franchises « Mortal Kombat », « Street Fighter » et « Super Smashbros ».

Il est aussi possible de trouver des jeux compétitifs dans l'univers des jeux de rôle. Vous incarnez dans ceux-ci un personnage que vous ferez évoluer à votre manière dans un

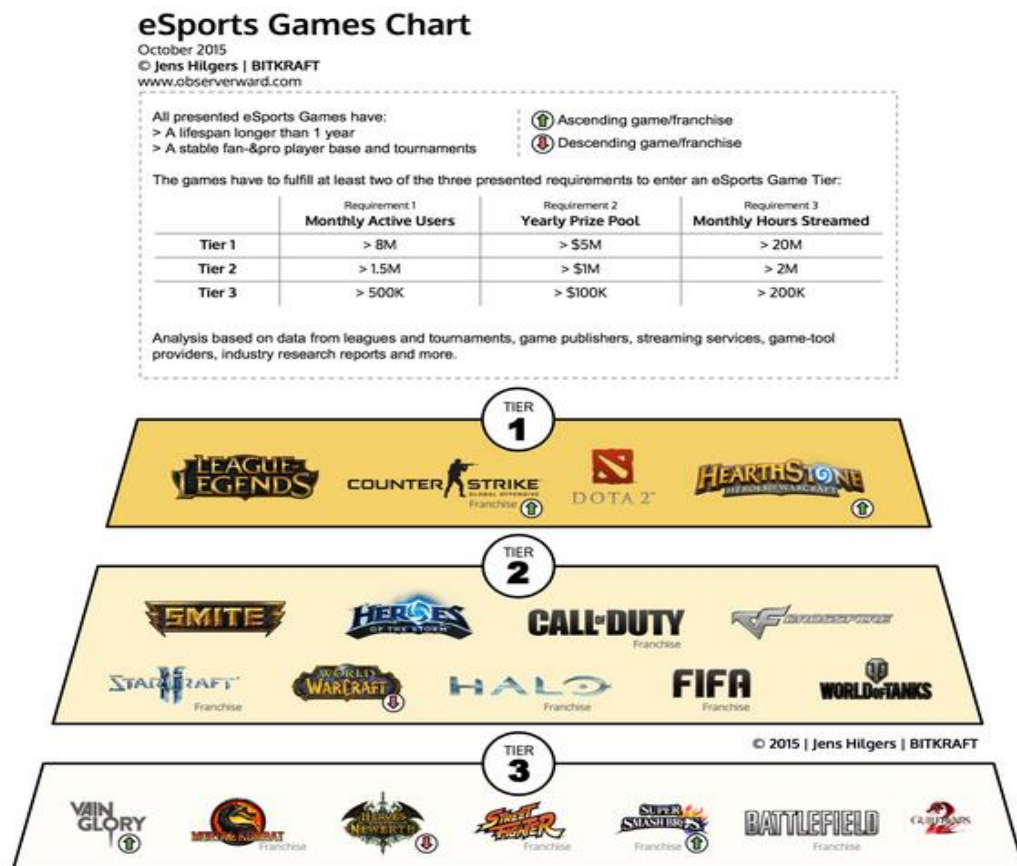
⁷ BRAUTIGAM, Thiemo. *Jens Hilgers launches the eSports Games Chart to evaluate games as esports*. Esportsobserver [en ligne]. 2015. <http://esportsobserver.com/> (consulté le 11.07.2016)

monde virtuel. L'entreprise « Blizzard » s'est spécialisé dans ce type de jeux avec « World of Warcraft » et la franchise « Diablo ». World of Warcraft possède un mode compétitif sous forme d'arène où plusieurs joueurs s'affrontent. La compagnie organise chaque année une compétition où les joueurs du monde entier s'affrontent sous la forme d'un tournoi. « Guild Wars 2 » fait également partie de ces jeux de rôle en ligne massivement multijoueur avec un aspect orienté eSport travaillé par les développeurs.

Il ne faut pas oublier les jeux de stratégie qui ont fait briller la scène du eSport notamment grâce à la franchise « StarCraft » de Blizzard. Ce jeu vidéo de stratégie en temps réel (STR) se place dans un univers futuriste où le joueur contrôle une race qu'il doit développer et fortifier grâce à des choix dans le jeu. La compétition eSport dans ce jeu était tel que beaucoup des joueurs s'exilaient en Corée du Sud pour participer aux tournois coréens.

Voilà donc les principaux types de jeux dans lesquels l'eSport est principalement présent. Des nouveaux marchés vont s'ouvrir dans ce monde compétitif avec l'arrivée de nouvelles technologies comme la réalité virtuelle ou encore la réalité augmentée.

Figure 2 : La classification des jeux compétitifs



(source : <http://esportsobserver.com/>)

3.3 Les principales compétitions nationales et internationales

Les compétitions internationales sont très importantes dans l'eSport. On peut les comparer avec les différents tournois au football. Cependant, chaque jeu est un sport différent avec donc des stratégies différentes, un public différent, une visibilité différente et surtout des sponsors différents. La plupart de ces compétitions à grande échelle se fait en « Lan ». Une Lan est un regroupement de joueurs dans une salle pour jouer en réseau local et non plus en ligne. C'est le moment où les joueurs se rencontrent en dehors des parties sur Internet. Ils doivent cependant amener leur matériel sur place et trouver un logement.

Il existe trop de Lan pour pouvoir les comptabiliser. C'est pourquoi, il n'y a, ci-dessous, qu'une liste non exhaustive de compétitions qui sera classifiée par la hauteur du prize pool. Ce classement comprend toutes les plateformes.

« Dota2 » vient en force avec les 7 tournois ayant le prize pool le plus important dont le numéro 1 avec plus de 18 millions de dollars. « Smite », un autre MOBA vient prendre la 8^{ème} place avec plus de 2,5 millions de dollars. Le premier FPS de la liste « Halo 5 » prend la 9^{ème} place devant le jeu le plus populaire au monde, LoL qui arrive 10^{ème} avec une cagnotte de 2,13 millions de dollars.

Figure 3 : Les tournois les plus importants du eSport

| Largest Overall Prize Pools in eSports | | | | | |
|--|---|-----------------|----------------------------------|----------|-------------|
| 1. | The International 2015 | \$18,429,613.05 | Dota 2 | 16 Teams | 80 Players |
| 2. | The International 2014 | \$10,931,103.00 | Dota 2 | 14 Teams | 70 Players |
| 3. | DAC 2015 | \$3,057,521.00 | Dota 2 | 20 Teams | 100 Players |
| 4. | The Frankfurt Major 2015 | \$3,000,000.00 | Dota 2 | 16 Teams | 80 Players |
| 5. | The Manila Major 2016 | \$3,000,000.00 | Dota 2 | 16 Teams | 80 Players |
| 6. | The Shanghai Major 2016 | \$3,000,000.00 | Dota 2 | 16 Teams | 80 Players |
| 7. | The International 2013 | \$2,874,407.00 | Dota 2 | 8 Teams | 40 Players |
| 8. | Smite World Championship 2015 | \$2,612,259.00 | Smite | 8 Teams | 40 Players |
| 9. | Halo World Championship 2016 | \$2,500,000.00 | Halo 5: Guardians | 16 Teams | 64 Players |
| 10. | LoL 2014 World Championship | \$2,130,000.00 | League of Legends | 16 Teams | 82 Players |
| 11. | LoL 2015 World Championship | \$2,130,000.00 | League of Legends | 16 Teams | 85 Players |
| 12. | LoL Season 3 World Championship | \$2,050,000.00 | League of Legends | 14 Teams | 70 Players |
| 13. | LoL Season 2 World Championship | \$1,970,000.00 | League of Legends | 12 Teams | 60 Players |
| 14. | The International 2011 | \$1,600,000.00 | Dota 2 | 8 Teams | 42 Players |
| 15. | The International 2012 | \$1,600,000.00 | Dota 2 | 8 Teams | 40 Players |
| 16. | Call of Duty Championship 2013 | \$1,000,000.00 | Call of Duty: Black Ops 2 | 8 Teams | 32 Players |
| 17. | Call of Duty Championship 2014 | \$1,000,000.00 | Call of Duty: Ghosts | 8 Teams | 32 Players |
| 18. | Call of Duty Championship 2015 | \$1,000,000.00 | Call of Duty: Advanced Warfare | 8 Teams | 32 Players |
| 19. | Call of Duty XP | \$1,000,000.00 | Call of Duty: Modern Warfare 3 | 8 Teams | 28 Players |
| 20. | ESL One: Cologne 2016 | \$1,000,000.00 | Counter-Strike: Global Offensive | 16 Teams | 81 Players |
| 21. | MLG Major Championship: Columbus | \$1,000,000.00 | Counter-Strike: Global Offensive | 16 Teams | 80 Players |
| 22. | Smite World Championship 2016 | \$1,000,000.00 | Smite | 10 Teams | 50 Players |
| 23. | Esports Championship Series Season 1 - Finals | \$765,000.00 | Counter-Strike: Global Offensive | 8 Teams | 40 Players |
| 24. | World Cyber Arena 2015 (Dota 2) | \$677,284.40 | Dota 2 | 4 Teams | 20 Players |
| 25. | LPL Spring 2016 | \$540,291.50 | League of Legends | 6 Teams | 40 Players |

(source : <http://www.esportsearnings.com/>)

Le jeu « Smite » a tenté d'attirer des joueurs sur son jeu en 2015 en proposant un prize pool très important mais en 2016, celui est réduit de moitié. Alors que pour « Dota2 », non seulement les prix augmentent mais les organisateurs de tournoi proposent d'important montants pour attirer les joueurs, les spectateurs et les sponsors.

Dans le classement ci-dessus, 20 des 25 tournois sont sur ordinateur. Seuls « Halo 5 » et la franchise « Call of Duty » (CoD) se jouent sur console. Il est important de noter que seul CoD proposent des tournois avec un prize pool assez important et qu'avec l'arrivée de « Halo 5 » dans le top 10, l'eSport compétitif sur console pourrait bien revenir en force les années à venir.

A Genève, la semaine du 6 juillet 2016 s'est déroulé le plus grand tournoi de « FIFA 16 » de Suisse. Ce tournoi organisé par Naxoo tombe en plein Euro 2016 et l'entreprise veut surfer sur la vague. Quelques célébrités venant de YouTube viennent participer afin d'accroître la notoriété de l'événement. Dès les premières 48 heures au moins 400 inscriptions se sont enregistrées sur le blog de Naxoo.

Il y a également la PolyLAN à l'Ecole Polytechnique de Lausanne qui, depuis 2002, organise plusieurs rassemblement de joueurs dans le campus. C'est une Lan fun plus qu'un tournoi important mais elle permet de rassembler les joueurs et équipes de Suisse. Mais, il y a surtout l'événement le plus important qui va dérouler cette année à Genève. La toute première édition de la Geneva Gaming Convention (GGC) à Palexpo, centre des congrès du 7 au 9 octobre 2016.

Il y a également les tournois en ligne et les qualifications pour les grandes LANS. Ceux-ci sont généralement de moindre envergure mais restent toutefois important pour les joueurs afin de s'entraîner et de jauger les équipes adverses. Ces tournois en ligne sont beaucoup plus nombreux que les LAN car plus facile à organiser mais ont un impact bien moins important. D'autant que certaines équipes, voyant des prize pool relativement bas, préfèrent ne pas participer afin de ne rien dévoiler à leurs adversaires. Il ne faut pas oublier que la plupart des joueurs de ce niveau sont rémunérés mensuellement via l'organisation qui les emploie.

3.4 Les joueurs

Après les jeux et les principaux tournois, il faut s'arrêter sur les joueurs et sur l'aspect humain du eSport. En proportion, très peu nombreux sont les joueurs professionnels capables de vivre de leur passion. Mais avec le développement croissant du domaine, le nombre de joueurs se multiplie. Grâce à cela, les organisations peuvent davantage recruter.

Pour devenir joueur professionnel, il faut être passionné et avoir du temps libre à consacrer au jeu auquel on souhaite exceller. Ensuite, il est nécessaire de participer à tous les tournois que ce soit ceux en ligne mais également ceux en Lan. Ainsi, la notoriété du joueur se fera grandissante et des organisations et des équipes tenteront de le recruter. Il faut imaginer que devenir joueur professionnel est comme devenir entrepreneur sur certains points. La route est longue et sinueuse, il est difficile d'obtenir des résultats au début de l'expérience mais il faut toujours être persévérant. Même si le travail et les entraînements amènent beaucoup, seuls ceux avec un talent inné pourront jouer un rôle important sur la scène internationale.

La France vient de faire passer une loi très importante pour l'eSport. La Loi Numérique donne aujourd'hui un statut officiel aux joueurs. Ceux-ci ont maintenant un contrat à durée déterminée leur permettant d'être reconnu comme personne active. De plus, le gouvernement ne s'y trompe pas, le manque a gagné de plus en plus d'importance a fait accélérer les choses. *« Avant la loi, il n'existait pas de statut satisfaisant permettant à la fois au joueur de bénéficier de la sécurité d'une position officielle et à la structure qui l'emploie de ne pas souffrir de coûts trop élevés »* explique Sophie Metz, fondatrice du bar e-sport Le Meltdown.

Les salaires des joueurs professionnels proviennent de plusieurs sources bien distinctes. Le sujet monétaire est souvent tabou mais il n'est pas impossible de trouver les réponses. Le mode économique de ce milieu est assez simple puisqu'il est régi par l'effet boule de neige. Plus le jeu est populaire, plus il attire des joueurs. Plus il y a de joueurs, plus il y a de sponsors et de tournois et donc plus les joueurs sont rémunérés. C'est une sorte d'audience mais sur la toile. Suivant le type de jeu, le salaire sera différent. Les salaires pour les FPS tournent autour de 3'000 dollars par mois par joueur en moyenne⁸. Ceci sans compter les dotations obtenues lors des tournois à partager entre les membres de l'équipe. Peuvent s'ajouter des bonus pour les équipes dites « outsider » qui, en sortant

⁸ ORIEZ, Etienne. *eSport : Pro Gamer, c'est 35 à 50h d'entraînement par semaine, du talent et un certain ego*. [En ligne]. 2015. <http://www.eurosport.fr/> (consulté le 04.07.2016)

du lot d'équipe, reçoivent un bonus sur leur salaire. Et si le joueur trouve encore du temps, celui-ci peut faire du streaming. Cependant, certains contrats incluent ses heures pour ajouter de la notoriété à l'organisation.

Figure 4 : Les plus hauts revenus dans l'eSport

| Highest Overall Earnings | | | | |
|--------------------------|-------------|----------------------|-----------------|---------------------|
| | Player ID | Player Name | Total (Overall) | Highest Paying Game |
| 1. | ppd | Peter Dager | \$2,178,940.76 | Dota 2 |
| 2. | UNiVeRsE | Saahil Arora | \$2,167,965.64 | Dota 2 |
| 3. | Fear | Clinton Loomis | \$1,943,976.04 | Dota 2 |
| 4. | Aui_2000 | Kurtis Ling | \$1,898,028.64 | Dota 2 |
| 5. | SumaiL | Sumail Hassan | \$1,848,768.14 | Dota 2 |
| 6. | xiao8 | Zhang, Ning | \$1,720,633.13 | Dota 2 |
| 7. | Hao | Chen, Zhihao | \$1,694,429.83 | Dota 2 |
| 8. | Mu | Zhang, Pan | \$1,325,294.71 | Dota 2 |
| 9. | Puppey | Clement Ivanov | \$1,295,405.96 | Dota 2 |
| 10. | Banana | Jiao, Wang | \$1,217,250.16 | Dota 2 |
| 11. | SanSheng | Wang, Zhaohui | \$1,205,274.33 | Dota 2 |
| 12. | MMY! | Lei, Zengrong | \$1,047,445.01 | Dota 2 |
| 13. | Sylar | Liu, Jiajun | \$993,169.82 | Dota 2 |
| 14. | Super | Xie, Junhao | \$969,992.93 | Dota 2 |
| 15. | fy | Xu, Linsen | \$927,215.58 | Dota 2 |
| 16. | KuroKy | Kuro Takhasomi | \$917,241.35 | Dota 2 |
| 17. | Fenrir | Lu, Chao | \$898,205.58 | Dota 2 |
| 18. | iceiceice | Koh, Daryl Pei Xiang | \$884,113.76 | Dota 2 |
| 19. | s4 | Gustav Magnusson | \$881,285.68 | Dota 2 |
| 20. | Arteezy | Artour Babaev | \$833,405.21 | Dota 2 |
| 21. | BigDaddy | Johan Sundstein | \$770,542.76 | Dota 2 |
| 22. | rOtK | Bai, Fan | \$751,053.50 | Dota 2 |
| 23. | Yao | Yao, Zhengzheng | \$746,121.51 | Dota 2 |
| 24. | EternaLEnVy | Jacky Mao | \$725,095.88 | Dota 2 |
| 25. | Agressif | Sun, Zheng | \$724,923.26 | Dota 2 |

(source : <http://www.esportsearnings.com/>)

Pour compléter ce travail d'analyse, j'ai interviewé plusieurs de mes collègues joueurs professionnels provenant la plupart du nouveau jeu de Blizzard « Overwatch ». Grâce à ces interviews, j'ai pu dégager quelques notions importantes concernant les joueurs professionnels. En effet, ceux-ci considèrent l'eSport comme un travail mais garde les pieds sur terre. La plupart travaille à côté pour assurer leur train de vie. L'eSport est un bond générationnel, les parents des joueurs ne connaissent que très peu ce marché et n'encouragent pas leurs enfants à y entrer. Pour eux, le streaming n'est qu'un plus. Le salaire leur suffit pour vivre même si tous admettent que le streaming est plus rentable que l'eSport et les compétitions. Les interviews retranscrites se trouvent en annexe de ce travail.

4. Les Streams

4.1 Introduction

Le terme « Stream » vient de l'anglais stream traduit en « flux », « flot ». Ceci couvre donc la notion de lecture en continu de façon fluide. C'est un envoi d'informations (ici images et vidéos) en direct contrairement au téléchargement. C'est en Corée du sud que l'eSport et le streaming se sont rencontrés pour la première fois. Pour la diffusion des matchs du jeu Starcraft I, la Corée avait utilisé le canal classique qu'est la télévision. Il faut noter qu'à l'époque, le haut débit n'était pas encore là et que la seule façon de diffuser un programme en streaming n'était que via le petit écran.

4.2 Les plateformes

Il existe plus d'une dizaine de plateformes de streaming de jeux vidéo à l'heure actuelle. Parmi ces sites, certains se démarquent par l'apport qualitatif présenté aux internautes d'autres mettent plutôt l'accent sur le nombre d'utilisateurs touchés et touchables.

Figure 5 : Mapping des plateformes de stream



(source : Nadir Laguerre 2016)

Le mapping ci-dessus met bien en avant les principales plateformes avec du contenu en français que l'on peut trouver. Les axes choisis sont, à mon sens, les plus importants.

Ce sont le nombre d'utilisateurs utilisant la plateforme et la qualité du flux de diffusion des streams. Concernant le nombre d'utilisateurs, ça reste sans conteste le précurseur du streaming de jeux vidéo, Twitch qui domine. C'est la plateforme la plus utilisée à travers le globe et elle regroupe un nombre ridiculement important d'utilisateurs. Mais, comme on peut le lire sur le mapping, la plateforme a quelques lacunes sur la qualité et la vitesse de diffusion. C'est dans ce domaine que son concurrent Hitbox est bien le leader⁹. Il utilise un support de diffusion bien plus rapide et le flux vidéo envoyé par le streamer est facilement récupéré par les serveurs. De plus, la plateforme propose une pléiade d'options annexes comme un chat interactif avec les spectateurs, un mode « replay » pour repasser dans le live des moments importants ou encore de diffuser uniquement pour les abonnés de sa chaîne.

Toutes les autres plateformes tentent de se faire une place dans un marché déjà saturé où le spectateur a la zappette facile. Mais, il ne faut pas oublier que dans l'industrie du jeu vidéo et sur Internet tout peut aller très vite surtout quand les géants comme Google mettent tout en œuvre pour obtenir des parts de marché.

4.3 Les échecs

Le streaming de jeu vidéo, c'est le rêve ! Hélas, bien des joueurs ont déchanté en lançant leur stream. En effet, quelques streams ont rencontré leur public et un franc succès, que ce soit des joueurs occasionnels, des joueurs professionnels ou encore des jokers. Mais beaucoup n'y sont pas arrivés.

Les premiers problèmes que rencontrent les streamers qui se lancent sont la configuration nécessaire au streaming. En effet, cela demande un ordinateur capable de soutenir à la fois le jeu et le stream. Ensuite vient la connexion Internet. Celle-ci doit avoir un débit suffisant pour la diffusion en direct de des parties tout en permettant de jouer. Il ne faut pas oublier que le streaming est chronophage car il faut construire un univers et attirer son public. Mais il est surtout nécessaire d'avoir un petit peu de chance.

Une fois la partie purement hardware prête, il faut passer à la partie software. Il existe plusieurs logiciels de streaming. Ils sont tous à peu près au même niveau donc il faut prendre celui avec lequel vous avez le plus d'affinité. Une fois le stream prêt, il est quasiment obligatoire de personnaliser son stream. Pour cela, on peut ajouter une webcam pour se filmer avec ou sans écran vert derrière soi. Il faut imaginer le stream

⁹ DIONY, Maxime. *Les 7 meilleurs sites de streaming de jeux vidéo*. [En ligne] 2015. <http://www.webcairn.com> (consulté le 10.07.2016)

comme une chaîne de télévision où le streamer est à la fois le producteur, réalisateur et présentateur. Il faut que votre stream donne envie de rester. Les viewers ont tendance à poser des questions auquel le streamer apporte des éléments de réponses, il est nécessaire de faire de l'humour, de parler du jeu, de philosopher ou encore parler politique. Bref, il faut animer le stream.

4.4 Les succès

Il est difficile de déterminer quels streamers ont rencontré un succès car le jugement sera sûrement subjectif. Cependant, les recettes du succès sont plus abordables d'un œil critique.

C'est pour cela que l'analyse sur les succès se fera sur la plateforme de Twitch pour pouvoir avoir des bases de comparaisons. Un stream peut être défini comme un succès si le joueur ou le stream devient une référence pour la communauté sont la quantité de followers, de vus cumulés et surtout de viewers en direct. L'analyse se portera sur un jeu en particulier, le nouveau jeu de tir de Blizzard « Overwatch ». En effet, le jeu est récent et présente une pléiade de singularités.

Avant de s'attaquer directement aux streamers, il est important de comprendre l'univers du stream pour ce jeu. En effet, le jeu touche une communauté internationale ce qui induit que plusieurs langues sont parlées. C'est pourquoi, certains streamers diffusent leurs vidéos en français, d'autre en anglais ou même en coréen. Le site de Twitch vous permet d'avoir accès aux différentes chaînes en direct et ce, par ordre de spectateurs en direct. Les 9 premiers streamers de la langue par défaut (le français pour ma part) et ensuite les chaînes avec le plus de spectateurs sans prendre en compte la langue. Ainsi, il est possible de définir le succès d'un stream s'il se trouve au moins dans les 9 streams par défaut et/ou dans les 10 premiers streams au monde sur cette plateforme.

Il est également important de noter que la plupart du temps, les tops streams sont des streams d'organisations. Ce sont plusieurs joueurs qui se relayent sur la chaîne afin d'attirer et de fidéliser un plus large public. Mais, il existe certains joueurs qui sont tellement connus et reconnus par la communauté qu'ils arrivent à cumuler davantage de spectateurs sur leur chaîne grâce à plusieurs atouts. Ainsi, les facteurs clés de succès de leur stream peuvent être regroupés en plusieurs catégories. Tous ces streams sont connus par la communauté et proposent le système d'abonnement qui permet de recevoir des privilèges.

La première est celle du succès avant le stream. Ce sont généralement des joueurs expérimentés dans le milieu du eSport et très connus par les joueurs qui décident de lancer leur stream. La force principale de leur stream est l'expérience du jeu et la qualité de la prestation proposée aux spectateurs. Il s'agit là généralement de joueurs à la retraite qui souhaitent continuer à jouer mais de façon moins poussée. Ceux-ci peuvent donc se reconverter facilement.

La deuxième est l'effet de masse du stream. C'est sur ce point que la plupart des organisations essaient de jouer afin d'attirer un large groupe de spectateurs. En effet, si le stream a beaucoup de spectateurs en direct, il remonte dans le classement et ainsi attire d'autres spectateurs. Cet effet boule de neige permet à certains streamers d'avoir un nombre conséquent de spectateurs. Les organisations proposent à une dizaine de joueurs de se relayer sur une semaine, ainsi, les spectateurs usuels du premier streamer viennent sur sa nouvelle chaîne. Quand le deuxième arrive, il amène également ses viewers mais garde également ceux du premier et ainsi de suite.

La troisième est l'atmosphère de la chaîne. Il n'est pas rare de rencontrer des streams où le joueur ou la joueuse se prend au jeu de son personnage et décide de se déguiser en prenant l'apparence du personnage. Les spectateurs viennent voir un show plus qu'une prestation de haute qualité. Ils viennent passer un bon moment de détente comme celui qu'ils pourraient passer devant un film. Ces streams proposent aux viewers des petits bonus en cas d'abonnement. Ils ont la possibilité de jouer avec le streamer en direct, ils peuvent discuter avec lui ou juste recevoir des icônes permettant de montrer qu'ils sont fidèles à ce stream.

Le succès est atteignable. Cependant, la gestion et le maintien du stream demandent beaucoup de temps. Il faut se dédier à cette passion pour en faire son travail. Il faut avoir un esprit d'entrepreneur et surtout savoir observer les concurrents. La partie suivante de ce travail parlera de ma propre expérience.

5. Lenadir ou comment réussir son stream

5.1 Introduction

Pour tester la difficulté de la mise en place d'un stream, j'ai décidé de tenter de monter ma propre chaîne. J'avais déjà envisagé quelques objectifs pour mon stream notamment le nombre de followers ou encore le nombre de spectateurs en direct. Mais, mon stream a rencontré un franc succès grâce à la sélection du jeu que je diffusais. En effet, les spectateurs sont friands de nouveaux jeux et la sortie annoncée du jeu de Blizzard avait attiré un grand nombre de fan sur les plateformes de streaming. Avec des joueurs rencontrés sur Internet, nous avons fait une demande pour faire partie de la sélection des joueurs qui avaient accès au jeu avant sa sortie. Grâce à cela, j'avais la possibilité de streamer un jeu que les spectateurs étaient impatients de voir et en plus de pouvoir me relancer dans l'eSport sur celui-ci.

5.2 Création et mise en place

Une fois que le jeu est sélectionné, il faut créer sa chaîne de stream. Comme expliqué précédemment, il existe plusieurs plateformes différentes permettant de diffuser ses parties mais le site de Twitch reste celui qui rassemble le plus de streamers et de spectateurs. C'est pourquoi, j'ai décidé de mettre en place sur cette plateforme mon stream. J'ai utilisé tout un éventail d'outils de communication afin d'attirer les spectateurs sur mon stream, un chapitre sera dédié à la communication autour de mon stream.

Une fois la plateforme choisie, il ne reste plus qu'à installer les logiciels de diffusion et de les configurer. Il existe une multitude de logiciel pour ceci, cependant, je conseille l'« Open Broadcaster Software » (OBS) car il est facile en prendre en main et que la plupart des tutoriels sur la Toile sont disponibles pour guider le futur streamer. Grâce à une clé envoyé depuis la plateforme, le logiciel peut se connecter à l'adresse du stream, dans mon cas <https://www.twitch.tv/lenadir>. Il faut également définir quelques paramètres afin d'optimiser la qualité de diffusion tel que le nombre d'images par seconde envoyé ou encore le nom du jeu que vous voulez streamer.

Il faut également un ordinateur assez puissant pour permettre au streamer de jouer et d'envoyer à la plateforme les images pour les spectateurs. La plupart du temps, les joueurs rencontrent des problèmes d'image affichées par seconde (IPS) sur l'écran ce qui rend impossible d'offrir aux spectateurs des images de qualités. Il faut donc une carte graphique récente et de la mémoire vive pour s'assurer de palier à ce problème. La vitesse du débit d'Internet est également très importante. Elle permet au streamer d'offrir une qualité de stream agréable et ce, même si le spectateur regarde le stream depuis un autre continent.

Toujours dans la mise en place du stream, le streamer a la possibilité d'installer des bannières afin de personnaliser son stream. Celles-ci représentent généralement l'atmosphère que souhaite partager le streamer avec ses viewers. Les bannières que l'on retrouve sur tous les streams sont une présentation, du joueur et de son historique dans les jeux vidéo, un planning ou un moyen de contacter le streamer et une bannière pour que les spectateurs puissent faire des dons. Celle-ci s'apparente à un bouton qui vous envoie sur une page sécurisée générée par PayPal et qui permet aux spectateurs de faire un don allant de 1 dollars à 10'000 dollars. Ces dons sont très rares mais il arrive à certains streamers d'en recevoir plusieurs par mois leur permettant de vivre de leur passion. Le streamer peut également mettre en place un bot permettant de réguler son canal de discussion avec les spectateurs afin d'éviter de devoir modérer sa chaîne tout en jouant.

Enfin, si le streamer le souhaite, il peut ajouter à son stream des petits bonus comme une webcam qui permet aux spectateurs de le voir lorsqu'il joue mais également un écran vert derrière lui. Celui-ci lui permettra de se mettre en premier plan dans l'univers du jeu auquel il joue. Le spectateur ne verra que le joueur et non pas l'environnement réel derrière celui-ci.

Pour ma part, j'ai mis en place un stream sobre afin que les spectateurs viennent plutôt voir une prestation d'un joueur de qualité plutôt que de les attirer par une ambiance plus détendue. De plus, j'avais décidé de lancer mon stream en anglais en espérant pouvoir attirer et fidéliser davantage de spectateurs. Les horaires de mon stream gravitaient autour des 20h – 23h car c'est l'heure où nous commençons les tournois en ligne.

5.3 Communication

Pour l'aspect communication, il est important de partager le lien de son stream à un maximum de joueurs. J'ai pour cela utilisé plusieurs canaux de communication.

J'ai contacté l'association d'eSport de Genève pour pouvoir utiliser certains de leurs moyens pour faire de la publicité pour ma chaîne. Ceci m'a permis de nouer des contacts avec le comité de l'association mais également avec les joueurs genevois inscrits. De là est partie le bouche-à-oreille qui m'a fait connaître chez les joueurs du canton. C'est notamment grâce à ceux-ci que j'ai pu toucher davantage de joueurs en Europe grâce à l'effet boule de neige.

Un autre canal que j'ai utilisé est celui des réseaux sociaux. J'ai principalement utilisé mon compte Facebook grâce auxquels je signalais quand je commençais une session de stream. Ce réseau social est beaucoup utilisé par la communauté car il permet de trouver les informations facilement surtout pour les horaires du streamer. J'ai créé un compte twitter qui m'a permis de me lancer rapidement dans le streaming mais que je n'ai pas pu continuer à utiliser car trop chronophage.

Les interviews sont également une partie importante de la communication pour mon stream. Je n'ai pas pu réellement mesurer l'impact de ce moyen de communication mais je pense qu'il est conséquent. Les interviews se passent après les victoires lors des tournois. Lors du plus grand tournoi auquel j'ai participé, une moyenne constante de 2400 spectateurs regardaient celui-ci. Lorsque nous sommes arrivés en final, ce chiffre a doublé et après la victoire, les casters nous interviewent. A ce moment, une petite publicité pour la chaîne de stream m'a permis d'attirer de nouveaux spectateurs.

5.4 Le stream et son bilan

Pour pouvoir comparer de façon objective mon stream par rapport à ceux déjà existant, il faut poser un certain nombre de points de comparaison. Ainsi, j'ai dégagé cinq aspects qui mettent en avant un stream à succès.

- Le nombre de followers
- Le nombre de vus
- Le classement francophone de la chaîne
- Le classement international de la chaîne
- La quantité de dons

J'ai officiellement lancé ma chaîne de stream le premier février 2016. Après six mois de stream, j'ai cumulé un nombre de 1'204 followers et 6'737 vus au 15 août 2016. Pour savoir si ces chiffres sont positifs, j'ai sélectionné aléatoirement cinq autres chaînes de streams francophones placés dans le top 10 français. Le tableau ci-dessous permet de comparer de façon simplifiée.

Tableau 1 : Concurrents de la chaîne de streaming

| Nom de la chaîne | Nombre de followers | Nombre de vus | Date approximative de création | Nombre approximatif d'heures diffusées par semaine |
|------------------|---------------------|---------------|--------------------------------|--|
| Lenadir | 1'204 | 6'737 | 01.02.2016 | ~10 h |
| swissjohn | 94 | 2'038 | ~ 01.06.2016 | ~ 6 h |
| eaglesv1 | 39 | 607 | ~ 14.07.2016 | ~ 10 h |
| areliann | 12'508 | 178'332 | ~ 01.04.2016 | 24 h |
| gamersoriginow | 11'940 | 500'099 | 24.05.2016 | 78 h |
| artteam | 2'183 | 328'927 | ~ 01.01.2011 | 35 h |

(source : Nadir Laguerre 2016)

Le nombre d'heures de stream par semaine influe beaucoup sur le nombre d'abonnés et de vus sur la chaîne. En effet, les trois chaînes les plus importantes ont un horaire fixe afin que les spectateurs sachent quand leur stream sera diffusé. De plus, la date de création permet de se rendre compte de la quantité de viewers cumulés pour une période

donnée. Il est important de noter que la chaîne « gamersoriginow » est tenue par une organisation et que celle d'« areliann » a été sponsorisée par Blizzard et Overwatch.

Les classements permettent, quant à eux, de comprendre la répartition des parts d'audience sur le jeu diffusé. Pour mon stream, sur les classements francophone et international, je me suis situé dans le top 5 sans trop de problèmes grâce à l'accès anticipé au jeu, c'est-à-dire avant le 24 mai 2016. Après la sortie du jeu, je suis resté placer dans le top 5 francophone. Quant au classement international, je me suis retrouvé à la 15^{ième} place. En effet, les organisations et les streamers professionnels se sont emparés du jeu et des parts d'audience grâce à leur colossale audience.

Le classement est un aspect important pour le streamer car il permet de se situer par rapport à la concurrence mais surtout d'attirer de nouveaux spectateurs. En effet, ceux-ci se dirigent très souvent sur les streams ayant le plus de spectateurs en direct, donc le plus haut dans le classement. Le classement pour le spectateur est un gage de qualité et celui-ci s'abonnera plus facilement s'il voit qu'il n'est pas le seul sur le chaîne.

Il est important aussi de noter que le classement international est un peu particulier car il touche une plus grande variété de spectateurs. La langue parlé par le streamer sur sa chaîne influe sur l'audience de celle-ci et les streamers ne sont pas tous égaux. En effet, il sera plus facile à un Coréen de lancer un stream avec une audience importante car les jeux vidéo sont couramment diffusés et regardés. Il n'a pas besoin de parler en anglais car son audience est certes locale mais reste très importante. Cependant, si le streamer est Nidwaldien, celui-ci devra parler en allemand et non en suisse allemand s'il souhaite toucher un nombre important de spectateurs.

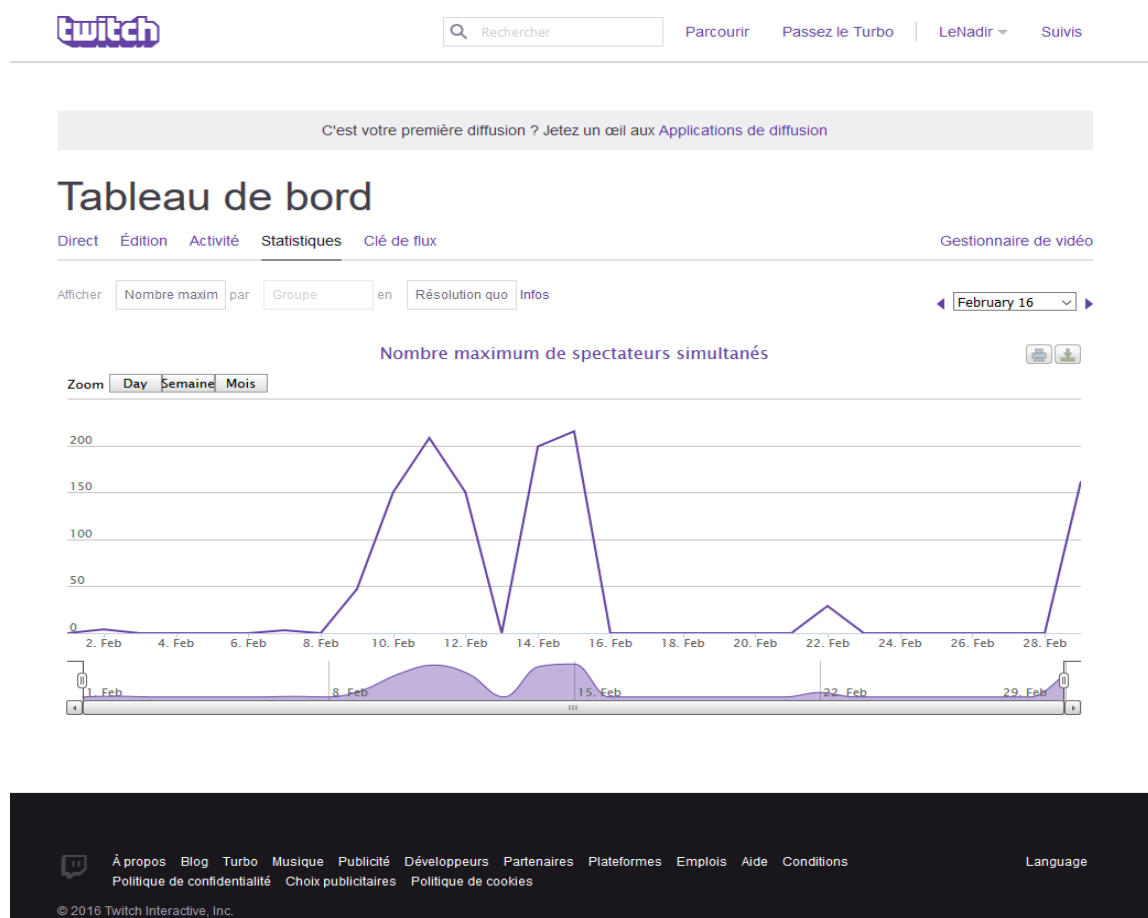
La quantité de dons n'est pas un facteur très important pour attirer et fidéliser les spectateurs mais les dons sont l'ultime récompense pour le streamer. C'est généralement grâce aux dons que les streamers vivent de leur passion. La plupart des streams possèdent l'option permettant aux spectateurs de faire un don ponctuel. Mais il existe également un autre système de dons, l'abonnement mensuel à la chaîne. Celui-ci est un abonnement de 4.99 dollars auquel le spectateur souscrit pour recevoir des avantages sur la chaîne. Il faut savoir que la moitié de cet abonnement va au streamer et l'autre moitié est destiné à la plateforme. Pour pouvoir avoir l'option abonnement mensuel, il faut que le stream est une audience conséquente et régulière. Le stream doit également diffuser au moins 5 jours par semaine.

Hélas, pour mon stream, je n'ai pas encore eu l'occasion d'obtenir ce statut auprès de la plateforme mais j'ai reçu deux dons dont un très important. En effet, le 7 mai 2016 un

spectateur m'a fait un don de 1'000 dollars via ma chaîne. Ceci est un don très important car généralement les dons tournent autour des 5 dollars.

Il est également possible d'analyser davantage le stream pour savoir si celui-ci est un succès. Pour cela, la plateforme met à disposition des streamers un tableau de bord qui permet d'avoir accès aux statistiques de la chaîne. Celles-ci me permettent de voir le nombre de spectateurs simultanés sur ma chaîne ou encore le nombre de visiteurs uniques à une date donnée. Grâce à ces données, je peux analyser mon propre stream afin de voir quelles modifications je peux y apporter pour attirer ou fidéliser de nouveaux spectateurs.

Figure 6 : Tableau de bord



(source : <https://www.twitch.tv/lenadir/dashboard/stats>)

Je n'ai pas pu diffuser davantage ce mois-ci mais il est possible de voir qu'à plusieurs reprises, j'ai dépassé les 150 spectateurs. Ce cap est important car il est le minimum demandé pour pouvoir faire un partenariat avec la plateforme pour mettre en place le système d'abonnement. Grâce à l'accès anticipé au jeu, j'ai pu obtenir une importante audience dont une très grande partie des audiences francophones.

Le bilan de mon stream est le suivant, le stream a été un succès dans les 4 premiers mois à savoir du premier février 2016 au 24 mai 2016. Ceci est dû à la sortie du jeu et donc à une accessibilité accrue pour les streamers professionnels. Pour maintenir le stream dans le top 5 du classement international, il m'aurait fallu streamer au moins 5 jours par semaine afin d'obtenir le partenariat. Ma chaîne aurait également nécessité quelques ajouts d'options pour les spectateurs afin de rendre leur passage sur le stream plus personnalisé.

Grâce aux différentes analyses des chaînes de streaming ainsi que des qualités nécessaires à la réussite d'un stream, j'ai pu dégagé les principaux facteurs clés de succès de mon stream. Ceux-ci sont les suivant :

- Un accès anticipé au jeu
- Une chaîne en français
- Un background dans l'eSport

L'accès anticipé au jeu a facilité la fidélisation d'un grand nombre de spectateurs passionnés du jeu. En effet, un peu moins de 5 % des personnes inscrites pour recevoir l'accès à la version du jeu bêta fermé auraient eu l'opportunité de tester ce jeu très attendu. Les personnes sélectionnées devaient avoir un historique dans l'eSport ou dans le streaming. Ceci a permis de placer mon stream dans un marché de niche où l'audience était neuve.

Le stream a attiré une audience principalement francophone et m'a hissé facilement dans le top 5 depuis le début de la chaîne. Ceci est principalement dû au manque de streamers francophones. Seules les organisations importantes ont eu accès à la beta et ne diffusait que les tournois. Elles ont recruté des personnes ayant peu d'expérience dans le milieu du eSport. Dans le sens où, ceux-ci ne sont pas des joueurs professionnels mais plutôt des commentateurs professionnels permettant d'attaquer un marché plus important qu'est celui du casting pour les tournois internationaux.

Le fait d'être un joueur assez connu dans le milieu m'a permis également de mettre mon stream en avant grâce aux échanges avec les spectateurs. En effet, j'ai participé à beaucoup de tournois et de rassemblements de joueurs à l'international. Ceci m'a permis de construire une notoriété auprès des joueurs et spectateurs de jeux FPS. Depuis mon accès au jeu, j'ai gagné le tournoi le plus important. Grâce à cela, un grand nombre de spectateurs sont venus sur ma chaîne même si ceux-ci n'étaient pas tous francophones.

6. Conclusion

La conclusion de ce travail sera une synthèse du marché du eSport ainsi que des points de recommandations pour tous les futurs streamers qui souhaitent se lancer de façon professionnelle sur une plateforme de diffusion.

Pour commencer, faisons un bref point sur le marché du eSport. Celui-ci connaît une progression régulière et fulgurante attirant de plus en plus d'investisseurs à rejoindre des organisations ou à créer leur propre structure. Les joueurs sont de plus en plus reconnus comme des sportifs dans le monde ce qui permet d'attirer davantage de sponsors, de joueurs, de spectateurs et d'orienter les projecteurs sur le sport électronique.

Il est important de comprendre qu'aujourd'hui, la plupart des grandes maisons d'éditions de jeux vidéo tentent de lancer des jeux compétitifs afin d'attirer les joueurs chez eux et ainsi s'offrir une place sur le podium des jeux les plus joués. En effet, les jeux les plus joués sont ceux qui proposent un mode compétitif très attrayant et qui permettent aux joueurs de vivre de leur passion.

Comme le confirme les joueurs professionnels interviewés, il est possible de vivre du streaming. Mais pour cela, il faut savoir comment se lancer dans l'aventure. Les recommandations qui suivent peuvent servir à aider une personne à lancer son stream et ainsi pouvoir en vivre. Celle-ci sont présentées en quatre points majeurs que le streamer doit transformer en ses propres facteurs clés de succès.

La personnalisation de la chaîne et du stream. Il faut créer une chaîne qui donne envie de rester avec une multitude de contenus graphiques qui attirent les spectateurs. Le streamer peut créer ses propres images pour les abonnés ou mettre en avant les followers avec des cadeaux. L'utilisation d'une webcam permet aux spectateurs d'être plus proche du streamer.

Le public cible et l'audience choisie. Le stream doit être focalisé sur un public précis généralement sélectionné par la langue de diffusion des vidéos. Le jeu diffusé aide à construire une base de spectateurs. Le streamer a davantage de chance de tirer son épingle en choisissant un jeu récent ou pas encore accessible au public. Ainsi, un streamer français doit se concentrer sur le public francophone même s'il y a davantage de spectateurs chez les anglo-saxons. Ceci est important puisqu'il faut que le streamer parle et réponde aux spectateurs afin de créer un échange.

La régularité du stream. Il faut que les spectateurs soient en mesure de savoir les horaires de stream. Pour cela, pas de secrets, la mise en place d'un planning permet de fidéliser son public. Le fait de passer sur la chaîne du streamer devient une habitude et une routine qui permet de créer un lien entre les deux parties prenantes. De plus, le planning permet au streamer de se professionnaliser. Les spectateurs seront donc plus enclins à venir sur la chaîne.

La communication et la mise en avant de sa chaîne. La communication est également importante puisque grâce à elle, le streamer touchera davantage de spectateurs. Pour ceci, il faut partager la chaîne sur le plus de canaux possibles. L'utilisation des réseaux sociaux permet de créer un effet boule de neige qui attirera de plus en plus de spectateurs. Mais il faut également utiliser toutes les cartes à disposition. C'est pourquoi le bouche à oreille est aussi un moyen efficace. L'utilisation de forum et de site de jeux pour faire la publicité de la chaîne ainsi que trouver des partenariats avec des structures pour pouvoir utiliser leurs canaux de communication permettent de bien se dégager de la masse de streamers et mettre en avant sa chaîne.

Le monde du streaming de jeux vidéo est impitoyable. Il est facile de se lancer mais difficile de trouver son audience. La concurrence est féroce car il n'y presque pas de barrière à l'entrée et que n'importe qui peut devenir un streamer concurrent. Le nombre de spectateurs est l'élément clé pour en devenir un stream incontournable. Ainsi, il faut que le streamer soit persévérant, astucieux et ouvert. Vivre du streaming est possible, mais l'activité compte beaucoup d'appelés mais très peu d'élus.

7. Bibliographie

AGENCE FRANCAISE POUR LE JEU VIDEO. Site de l'agence [en ligne] <http://www.afjv.com/> (consulté le 05.07.2016). Disponible à l'adresse : http://www.afjv.com/news/6197_chiffre-d-affaires-mondial-des-jeux-video-2015-2016-2019.htm

AUDUREAU, William. *La plate-forme de vidéos Twitch expliquée à mes grands-parents*. Le Monde [En ligne]. 2014. <http://www.lemonde.fr/> (consulté le 09.07.2016). Disponible à l'adresse : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/08/26/twitch-explique-a-mes-grand-parents_4476724_4408996.html

AUDUREAU, William. 2014. *Pong et la Mondialisation*. Editions Pix'n Love. 25.07.2014. ISBN 9782918272786

BRAUTIGAM, Thiemo. *Jens Hilgers launches the eSports Games Chart to evaluate games as esports*. Esportsobserver [en ligne]. 2015. <http://esportsobserver.com/> (consulté le 11.07.2016). Disponible à l'adresse : <http://esportsobserver.com/jens-hilgers-launches-the-esports-games-chart-to-evaluate-games-as-esports/>

BRETON, Johann. *Le jeu vidéo conforte sa place de première industrie culturelle*. [En ligne]. Novembre 2013. <http://www.lesnumeriques.com/> (consulté le 15.06.2016). Disponible à l'adresse : <http://www.lesnumeriques.com/jeux-video/jeu-video-conforte-sa-place-premiere-industrie-culturelle-n31902.html>

BROUWER, Bree. *Twitch Claims 43% Of Revenue From \$3.8 Billion Gaming Content Industry*. Tubefilter [En ligne]. Juillet 2015. <http://www.tubefilter.com> (consulté le 10 août 2016). Disponible à l'adresse : <http://www.tubefilter.com/2015/07/10/twitch-global-gaming-content-revenue-3-billion/>

CHARBONNEL, Wlad. *Une brève histoire de l'e-sport*. Millenium [En ligne] 2010. <http://www.millenium.org/> (consulté le 23.06.2016). Disponible à l'adresse : <http://www.millenium.org/home/accueil/actualites/une-breve-histoire-de-l-e-sport-decouvrez-comment-s-est-developpe-le-sport-electronique-37419>

DIONY, Maxime. *Les 7 meilleurs sites de streaming de jeux vidéo*. [En ligne] 2015. <http://www.webcairn.com> (consulté le 10.07.2016). Disponible à l'adresse : <http://www.webcairn.com/7-meilleurs-sites-de-streaming-de-jeux-video/#tableau>

Histoire des jeux vidéo. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 10 août 2016 à 17:55. [Consulté le 10.06.2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_du_jeu_vid%C3%A9o

ORIEZ, Etienne. *eSport : Pro Gamer, c'est 35 à 50h d'entraînement par semaine, du talent et un certain ego*. [en ligne]. 2015. <http://www.eurosport.fr/> (consulté le 04.07.2016). Disponible à l'adresse : http://www.eurosport.fr/e-sports/esport-pro-gamer-c-est-35-a-50h-d-entrainement-par-semaine-du-talent-et-un-certain-ego_sto4714518/story.shtml

PONTIROLI, Thomas. *L'e-sport pèse bien plus que vous ne l'imaginez*. Clubic [en ligne]. Février 2011. <http://www.clubic.com/> (consulté le 05.07.2016). Disponible à l'adresse : <http://www.clubic.com/pro/actualite-e-business/actualite-794886-sport.html>

TWITCH. *For the first time ever, gamers now finally have a true social network suited for them*. [En ligne]. <http://twitchadvertising.tv> (consulté le 10 août 2016). Disponible à l'adresse : <http://twitchadvertising.tv/audience/>

WOLF, Mark. 2007. *The Video Game Explosion : A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Greenwood Press. Novembre 2007. ISBN 978-0313338687

Annexe 1

Lexique du travail

- Bot :** Logiciel automatique qui interagit avec les serveurs comme un humain et qui fait des actions programmées à répétition.
- Cash prize :** Expression venant de l'anglais signifiant prix sous forme d'argent. La somme d'argent gagnable lors d'un tournoi.
- Caster :** Personne qui commente les compétitions eSport. Equivalent d'un présentateur de sport.
- eSport :** Mot venant de l'anglais signifiant « electronic sport » soit sport électronique. La pratique sur Internet d'un jeu vidéo à un niveau professionnel.
- Follower :** Personne qui suit un stream de façon assidue. Il accepte de recevoir une notification à chaque connexion de la chaîne « follow ».
- Freemium :** Modèle économique où le produit est gratuit mais des éléments en jeu peuvent être achetés.
- Joker :** Personne du sexe féminin qui stream. Celle-ci met en avant davantage sa silhouette que son style de jeu.
- Lan :** Mot venant de l'anglais signifiant « Local Area Network ». « Lan » ou « Lan party », il s'agit, dans le monde du jeu vidéo, d'un évènement rassemblant des joueurs dans un espace dédié avec des ordinateurs connectés en réseau local.
- Multigaming :** Communauté de plusieurs joueurs et équipes jouant à des jeux vidéo différents dirigée par une entreprise unique. Ces joueurs jouent sous le nom de la structure quel que soit le jeu.
- Prize pool :** Expression venant de l'anglais signifiant cagnotte. Les gains potentiels d'un tournoi.

Stream : Mot venant de l'anglais signifiant « courant » ou « ruisseau ». Utilisé dans le monde du jeu vidéo pour désigner la chaîne de diffusion (streaming) en direct d'une vidéo.

Streamer : Personne utilisant une chaîne de diffusion (streaming) en direct d'une vidéo.

Streaming : Mot venant de l'anglais signifiant « flux » ou « flot ». Utilisé pour définir l'action de diffuser une vidéo sur internet sans avoir à la télécharger.

View : Mot venant de l'anglais signifiant vue.

Viewer : Personne qui regarde le stream sur un moment donné. Généralement traduit comme spectateur.

Annexe 2

Questionnaire sur le streaming

Sondage viewers

Actuellement en classe terminale à la Haute école de gestion de Genève, je rédige mon mémoire sur le domaine du eSport et plus précisément sur les facteurs clés de succès d'un stream.

Je vous invite à m'aider et à répondre aux questions de ce formulaire, cela ne vous prendra que 2 minutes.

Merci d'avance et oubliez pas de me follow sur twitch : <https://www.twitch.tv/lenadir>

***Obligatoire**

De quel sexe êtes-vous ? *

- ☐ Femme
- ☐ Homme

Dans quelle tranche d'âge vous situez-vous ? *

- ☐ Moins de 14 ans
- ☐ Entre 14 et 18 ans
- ☐ Entre 19 et 30 ans
- ☐ Entre 31 et 50 ans
- ☐ Plus de 50 ans

Jouez-vous à des jeux vidéo (sur smartphone, tablette, PC, console...) ? *

- ☐ Oui
- ☐ Non

Sur quelle plateforme jouez-vous le plus ? *

- ☐ PC et Mac
- ☐ Smartphone et tablette
- ☐ Xbox (toutes générations)
- ☐ PlayStation (toutes générations)
- ☐ Nintendo (toutes générations)

A quelle fréquence, en moyenne, jouez-vous à des jeux vidéo ? *

- ☐ Tous les jours
- ☐ De 4 à 5 fois par semaine
- ☐ De 2 à 3 fois par semaine
- ☐ Toutes les deux semaines
- ☐ Tous les mois
- ☐ Plus occasionnellement

A quel(s) type(s) de jeu(x) jouez-vous le plus ? *

- ☐ FPS (First Person Shooter)
- ☐ MOBA (Multiplayer online battle arena)
- ☐ MMORPG (Massively multiplayer online role-playing games)
- ☐ RTS (real-time strategy)
- ☐ Hack'n'slash
- ☐ Jeux de sport
- ☐ Jeux de cartes (poker, "Hearthstone", etc)

Regardez-vous souvent des streams ? *

- ☐ Tous les jours
- ☐ De 4 à 5 fois par semaine
- ☐ De 2 à 3 fois par semaine
- ☐ Toutes les deux semaines
- ☐ Tous les mois
- ☐ Plus occasionnellement

En quelques mots, pourquoi suivez-vous des streams ? *

Votre réponse

Pensez-vous que le stream a encore de beaux jours devant lui ?

*

- ☐ Oui
- ☐ Non

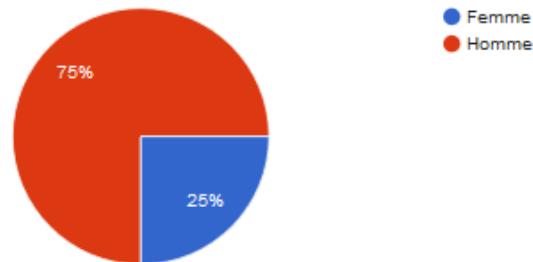
Sur cette échelle, pensez-vous qu'il est possible de vivre du streaming ? *

| | | | | | | | |
|--------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| C'est impossible ! | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | On vit comme un roi ! |

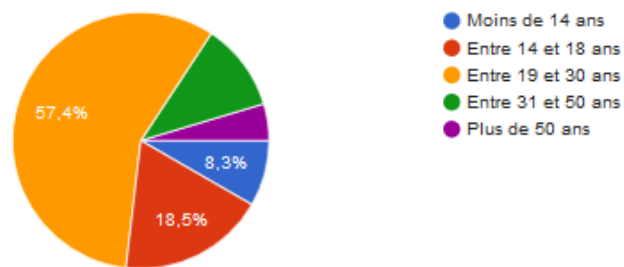
Annexe 3

Réponses au questionnaire sur le streaming

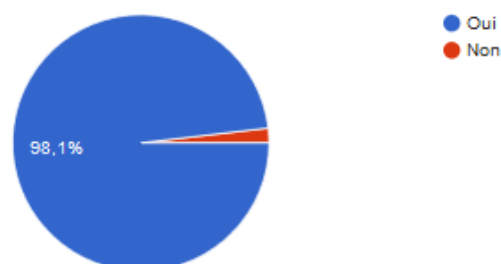
De quel sexe êtes-vous ? (108 réponses)



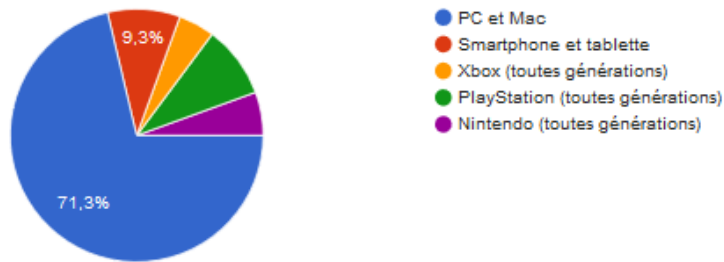
Dans quelle tranche d'âge vous situez-vous ? (108 réponses)



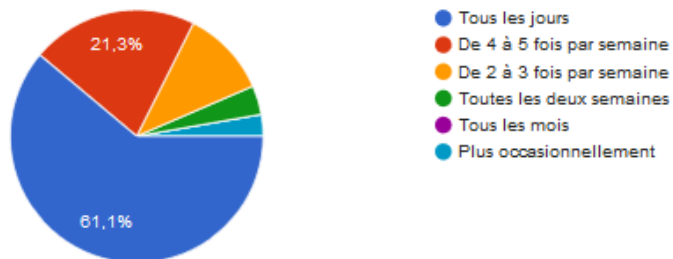
Jouez-vous à des jeux vidéo (sur smartphone, tablette, PC, console...) ?
(108 réponses)



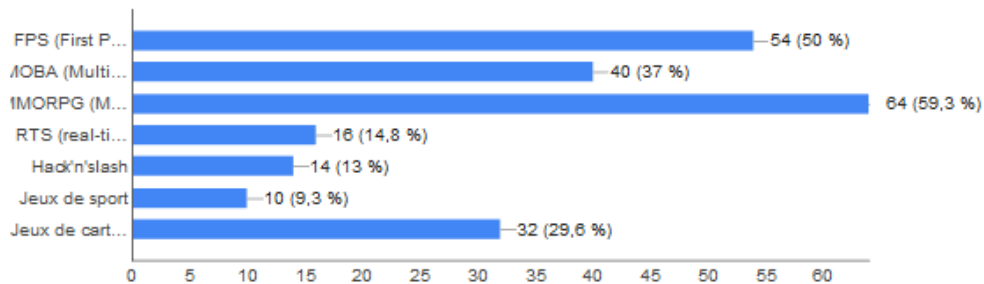
Sur quelle plateforme jouez-vous le plus ? (108 réponses)



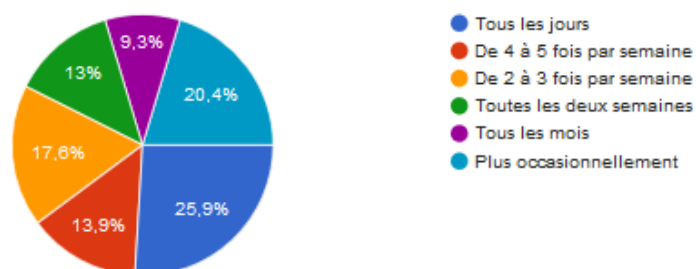
A quelle fréquence, en moyenne, jouez-vous à des jeux vidéo ? (108 réponses)



A quel(s) type(s) de jeu(x) jouez-vous le plus ? (108 réponses)



Regardez-vous souvent des streams ? (108 réponses)



En quelques mots, pourquoi suivez-vous des streams ? (108 réponses)

Pour apprendre à jouer

les Streams sont plus sympas que de simple vidéo

Voir la qualité d'un jeu avant de l'acheter ou encore trouver de nouveaux jeu

S'améliorer, discuter de concepts, strategies.

faire une pause entre les games

Multiple raisons: Tips, interaction avec le streamer, beau jeu (parfois :) et parce que j'aime l'esport!

Amélioration dans le jeu

C est un divertissement que l'on ne trouve pas a la télé

Salut Nadir comment ? ça avance un peu ce taffe ? :D Petit coucou d'un collègue de la HEG :D (Sinon pour répondre à la question : Je ne suis pas vraiment les stream pour ma part, je préfère jouer voir faire du stream que d'en voir) des bisous virils

Divertissement

S'améliorer

par ennui

Divertissement lorsqu'il n'y a rien d'autre à faire

Pour la convivialité du stream et/ou pour leur niveau de jeu

Passer le temps, me divertir

Apprendre de nouvelles choses rapidement

cest fun

Les astuces !

| |
|---|
| La compétition et le e-sport |
| apprendre à mieux jouer |
| M'améliorer / Apprécier le skill d'autres joueurs bien meilleures. |
| Pourquoi pas |
| C'est du sport |
| C'est mieux que la télévision. |
| fun |
| apprendre les strats |
| Divertissant mais lassant |
| cest des star |
| Pour faire des pauses |
| wesh nadir super ton stream |
| Apprendre les decks |
| sport |
| c'est trop d'la bombe |
| Pour faire ue pause |
| aller plus vite en utilisant meilleurs strats |
| esport, nouveautés |
| Pour regarder les PGMs et apprécier le spectacle |
| Quand je n'ai rien d'autre à faire |
| Partage d'expérience (du streamer) et la détente. |
| Decouverte/curiosite |
| Je regarde souvent des streams de joueurs professionnels pour en apprendre plus sur mes jeux favoris |
| Parce que je stream moi même. Sinon, c'est quand je m'ennuie vraiment ou si c'est une personne qui me divertit beaucoup, qui interagit avec son chat etc... |
| pour s'améliorer, apprendre des joueurs pro |
| Principalement pour étudier les styles de jeux, ou plus généralement pour avoir une idée un peu plus précise d'un jeu |
| Compétitions / pour progresser |
| Pour apprendre |
| Pour apprendre et m'améliorer |
| Apprendre |
| Pour le fun |

| |
|---|
| Pour le fun |
| Pour la curiosité et pour m'améliorer |
| uniquement par curiosité |
| Pour suivre mes joueurs favoris et apprendre leurs techniques |
| C'est interessant de visionner des streams occasionnellement. J'essaie d'apprendre un peu. |
| Uniquement par curiosité. Mais je n'aime pas plus que ça. |
| C'est la meilleure manière de voir mes erreurs, de m'améliorer et d'analyser les jeux des autres joueurs. |
| J'aime bien pour le fun et découvrir de nouvelles stratégies |
| Soit pour me divertir quand j'ai vraiment rien à faire (ou faire deux choses en même temps, les garder dans le fond et regarder le stream des fois), sinon quand c'est une personnalité que j'apprécie vraiment |
| Principalement pour le fun |
| A vrai dire, je n'ai jamais pensé à regarder des streams. |
| Humour ou skills |
| Pour connaître d'autres technique ou autre |
| Pour le plaisir, apprendre de nouvelles tactiques. Principalement pour améliorer mon jeu. |
| Fun as F |
| le streamer, le gameplay |
| Uniquement par curiosité |
| Pour la personnalité ou les commentaires du streamer. |
| Les streams sont pour moi une manière d'analyser mon jeu et celui des autres. Et donc de m'améliorer. |
| Je n'ai jamais vraiment regardé de streams |
| C'est la manière la plus efficace pour s'améliorer! |
| Car j'ai rien a faire d'autre |
| Bruit de fond en lisant Reddit |
| Soit pour apprendre soit pour me divertir |
| En vue de s'améliorer mais surtout parce que c'est intéressant et divertissant |
| interaction différente |
| Parce que je suis streameuse |
| Je n'en regarde jamais |
| Pour l'interaction entre le streameur et les viewers |
| Voir d'autre metode ou facon de faire |
| Apprendre des nouvelles choses / divertissements |

Apprendre des nouvelles choses / divertissements

Je suis mes collègues streamer car étant streamer, on est solidaire. Je fais des découvertes aussi

Découvrir de nouveaux jeux, l'ambiance que le/la streamer/streamer met, etc.

Soit pour m'améliorer sur le jeu, soit pour voir du fun

c'est divertissant

Parce que c'est amusant

M'améliorer ou aider les autres à s'améliorer

Je ne sais pas quoi faire, et je n'ai pas envie de jouer.

Je n'ai jamais vraiment pensé à regarder des streams

Je joue pour le plaisir, les streams je ne connais pas tellement ça

De temps en temps, pour le fun

C'est le meilleur moyen de s'améliorer

C'est le moyen d'analyser les jeux des meilleurs joueurs et d'en tirer des leçons

Pour s'améliorer, apprendre et découvrir

J'ai pas vraiment pris le temps d'en regarder un en entier...

Principalement par curiosité et pour le plaisir

Pour être honnête, je n'ai jamais regardé de streams

Pour le fun, la découverte, et l'apprentissage

pour développer mon jeu

En réalité, j'ai regardé que très peu de streams.

pour suivre mes joueurs favoris et développer mon jeu

Principalement pour améliorer mon jeu et c'est un moment que je partage avec mes amis joueurs

pour décompresser après une journée de boulot

Pour décompresser après une journée de travail

C'est plus par curiosité que je suis des streams

Pour développer mon jeu, découvrir de nouveaux joueurs, et apprendre de nouvelles stratégies

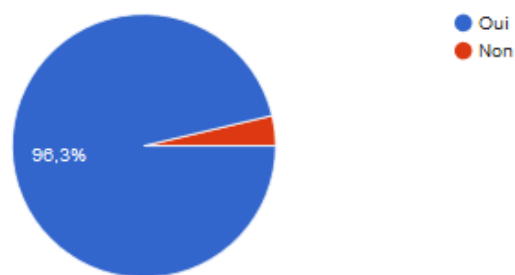
J'aime apprendre d'autres joueurs et échanger avec les streamers et autres viewers. J'évite donc les chaînes avec un trop large public. Sauf dans le cas de grosses compétitions.

Cela se révèle nécessaire tactiquement au niveau élevé auquel je joue

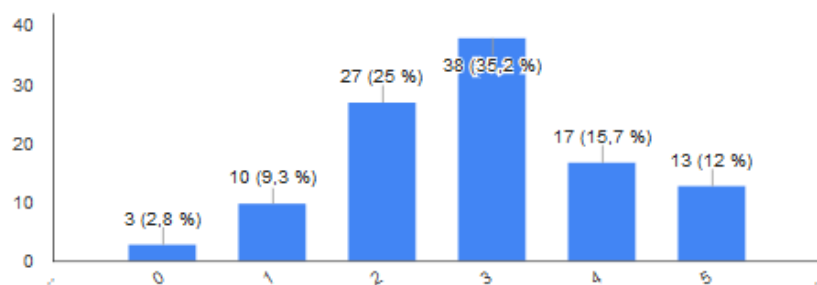
pour se divertir

Pour voir un peu un jeu qui ne sortira jamais en occident ou qui sortirait quelques années plus tard

Pensez-vous que le stream a encore de beaux jours devant lui ? (108 réponses)



Sur cette échelle, pensez-vous qu'il est possible de vivre du streaming ?
(108 réponses)



Annexe 4

Questionnaires de joueurs professionnels

Bonjour, pouvez-vous rapidement vous présenter ?

Hello, Michael, 29ans et je vis à Prague. Cela fait à peu près 15 ans que je suis dans l'esport et je joue actuellement professionnellement pour Rogue sur Overwatch sous le pseudo Winz.

Pourquoi avez-vous eu envie d'évoluer dans l'eSport ?

Tout simplement parce que j'aime les jeux vidéo depuis aussi longtemps que je me souviens et que j'ai un esprit plutôt compétitif.

Quelle a été la réaction de vos parents et vos amis quand vous leur avez parlé de l'eSport ?

Ils étaient réticents au début mais ceci s'est transformé en soutien après avoir gagné mes premières grosses compétitions et chèques :).

Avez-vous arrêté les études ou le travail pour ne vous consacrer qu'au eSport ?

Oui et non, j'ai arrêté l'école relativement tôt mais pas spécialement pour me consacrer à l'esport mais tout simplement parce qu'à l'époque, étant jeune, cela ne m'intéresse pas.

Comment se passe le financement d'un joueur ? Les voyages, l'équipement et le salaire ?

Absolument tout est pris en charge par notre structure avec les investisseurs derrière, que ce soit le coût des voyages, les PC et les salaires.

Pensez-vous qu'un joueur professionnel doit streamer pour gagner sa vie ?

Non énormément de joueurs gagnent très bien leur vie aujourd'hui sans avoir le besoin de streamer

L'eSport sera-t-il d'après vous aussi important que les autres sports ?

L'esport ne sera pas juste aussi important, l'esport à l'avenir pulvérisera n'importe quel autre sport. C'est une nouvelle génération de jeunes qui arrive et qui est plus intéressé par les jeux vidéo que par le foot. C'est inévitable.

Pensez-vous pouvoir vivre du eSport jusqu'à votre retraite ?

Difficile de répondre parce que je n'ai pas un plan de vie sur les 40 prochaines années et je ne sais pas quelles opportunités j'aurais après avoir arrêté de jouer compétitivement (parce que oui, il sera évidemment impossible de se maintenir à niveau passé un certain âge, à mon avis). Personnellement je ne compte pas travailler comme tout le monde jusqu'à 65 ans pour toucher une retraite de misère. J'aurais monté mon propre business avant ou alors aurais investi dans quelque chose bien avant. :)

Combien gagnez-vous (environ) chaque mois en tant que joueur professionnel ?

Ce n'est pas quelque chose que j'ai le droit de divulguer mais je gagne très bien ma vie par rapport au salaire moyen en France.

Quelle est la plus grosse scène sur laquelle vous avez joué ?

Hmm, j'ai joué sur pas mal de scènes mais je pense que la plus impressionnante d'un point de vue joueur était celle de Paris Bercy lors de la coupe du monde.

Quel type de jeux permettrait aux joueurs de mieux vivre leur carrière eSport (MOBA, FPS, etc ?) et pourquoi ?

Les gains des joueurs (que ce soit en termes de salaire, sponsors, etc) sont relatifs à la popularité du jeu en lui-même. Les jeux les plus populaires sont les MOBA avec Dota2 et LoL donc ce sont les mieux payés. Je ne sais pas de quel ordre sont les salaires dessus mais il me semble que les meilleurs joueurs avaient des contrats aux alentours de \$500 000/an. Mais c'était déjà y'a 2 ans. Sur CS:GO, pour les top teams c'est au-dessus des 10 000€ par mois.

Regardez-vous souvent des streams ? Si oui, en quelques mots, pourquoi suivez-vous des streams ?

Rarement, lorsque que je matte des streams c'est plus pour étudier mes adversaires qu'autre chose. Je regarde seulement les streams de haut niveau.

Pensez-vous qu'il est possible de vivre du streaming ?

Oh que oui, les plus gros streamers sont très très bien payés ça dépasse facilement les dizaines de milliers d'euros par mois. Il me semble qu'il est possible de bien gagner sa vie même avec 1000 à 2000 viewers avec les subscriptions, les pubs et les dons.

Bonjour, pouvez-vous rapidement vous présenter ?

Yop, je suis Jean-Louis "KnOxXx" Boyer, je suis un ancien joueur semi-pro sur TF2 et depuis peu joueur professionnel sur Overwatch, avec l'équipe Rogue Esport.

Pourquoi avez-vous eu envie d'évoluer dans l'eSport ?

J'aime le goût de la compétition et je suis passionné de jeux vidéo.

Quelle a été la réaction de vos parents et vos amis quand vous leur avez parlé de l'eSport ?

Au début beaucoup d'appréhension, ce n'est pas de leur génération, puis avec le temps ils ont fini par comprendre que c'est un sport à part entière.

Avez-vous arrêté les études ou le travail pour ne vous consacrer rien qu'à cela ?

Yes le travail.

Comment se passe le financement d'un joueur ? Les voyages, l'équipement et le salaire ?

Un salaire mensuel, tous frais payés pour le reste.

Pensez-vous qu'un joueur professionnel doit streamer pour gagner sa vie ?

Non ce n'est pas nécessaire mais un plus.

L'eSport sera-t-il d'après vous aussi important que les autres sports ?

Avec le temps oui c'est tout à fait possible (par exemple en Corée, c'est déjà le cas)

Pensez-vous pouvoir vivre du eSport jusqu'à votre retraite ?

En tant que joueur non sûrement pas, mais peut-être en tant que manager.

Combien gagnez-vous (environ) chaque mois en tant que joueur professionnel ?

Environ 3000 euros pour l'instant, après s'ajoute les compétitions.

Quelle est la plus grosse scène sur laquelle vous avez joué ?

A l'Insomnia en Angleterre dans un stade.

Quel type de jeux permettrait aux joueurs de mieux vivre leur carrière eSport (MOBA, FPS, etc ?) et pourquoi ?

Le jeux MOBA (LOL, Dota2, Hots) et FPS (CS:GO, Overwatch), puis quelques jeux de stratégie comme Starcraft 2, Hearstone. Ce sont les jeux les plus populaires du moment avec les plus gros cash prize.

Regardez-vous souvent des streams ? Si oui, en quelques mots, pourquoi suivez-vous des streams ?

Oui, je suis régulièrement des streams mais uniquement pour suivre les compétitions.

Pensez-vous qu'il est possible de vivre du streaming ?

Oui, il est tout à fait possible de vivre du stream, le plus gros streamer gagne beaucoup d'argent.

Bonjour, pouvez-vous rapidement vous présenter ?

Salut, moi c'est Tarlier Terence, on m'appelle SoOn dans le monde du jeu vidéo, j'ai 22 ans, récemment diplômé du BTS Système Electronique. Je travaille dans de la maintenance de pont bascule et de balance mais j'ai aussi un autre travail, celui de joueur professionnel chez Misfits, une organisation basée à Berlin.

Pourquoi avez-vous eu envie d'évoluer dans l'eSport ?

Parce que tout petit, mon père m'a initié à l'informatique, et j'ai vite accroché aux jeux vidéo mais les jeux en "solo" étaient très ennuyants et j'ai découvert les "LAN" (événement regroupant plusieurs joueurs dans une salle pour jouer localement) puis par la suite, Internet. J'ai très vite accroché, surtout depuis l'apparition de tournois.

Quelle a été la réaction de vos parents et vos amis quand vous leur avez parlé de l'eSport ?

En ce temps-là, personne ne savait que l'esport existait, ma mère préférait que je passe mon temps aux études, tandis que mon père était intéressé par l'esport. Chez mes amis, très peu de personnes l'étaient, car peu de personnes jouaient à l'ordinateur.

Avez-vous arrêté les études ou le travail pour ne vous consacrer rien qu'à cela ?

Je n'ai rien arrêté, j'ai fini mes études et je travaille aujourd'hui, malgré un planning extrêmement chargé pour moi.

Comment se passe le financement d'un joueur ? Les voyages, l'équipement et le salaire ?

Le manager gère en gros cela, c'est lui qui va tout organiser en collaboration avec l'organisation. Pour ce qui est de l'équipement, c'est au joueur de faire ce qu'il veut. Il est libre sauf si l'organisation qu'il représente a un contrat où leurs joueurs doivent jouer avec un équipement particulier, et là, c'est la structure qui paie à ses frais.

Et pour le salaire, cela se fait avant de rentrer dans l'organisation avec un contrat pendant X mois.

Pensez-vous qu'un joueur professionnel doit streamer pour gagner sa vie ?

Pas du tout, je stream très peu, j'ai une moyenne de 10 viewers, et je gagne très bien ma vie.

L'eSport sera-t-il d'après vous aussi important que les autres sports ?

Oui, plus important que beaucoup de sports mais pour certains, je ne sais pas, l'avenir nous le dira.

Pensez-vous pouvoir vivre du eSport jusqu'à votre retraite ?

Non, après être joueur, on peut être manager ou streamer
Personnellement, ma carrière se terminera en tant que joueur.
Mais en général, on peut vivre de l'eSport jusqu'à la retraite.

Combien gagnez-vous (environ) chaque mois en tant que joueur professionnel ?

Je ne peux pas le dire, mais je gagne l'équivalent d'une personne bien payée en France

Quelle est la plus grosse scène sur laquelle vous avez joué ?

Pour le moment, le jeu vient de sortir, du coup, ma plus grosse scène c'est l'ESWC (eSports World Convention) 2013.

Quel type de jeux permettrait aux joueurs de mieux vivre leur carrière eSport (MOBA, FPS, etc ?) et pourquoi ?

Ce sont plusieurs genres différents, y'en a pas un meilleur que l'autre, car tout dépend du jeu.

Regardez-vous souvent des streams ? Si oui, en quelques mots, pourquoi suivez-vous des streams ?

Je regarde les streams de matchs officiels de Overwatch, pour regarder mes adversaires de mon niveau, voir comment ils jouent en officiel, sinon je regarde uniquement un streamer suédois qui me plaît beaucoup, car sa communauté est très drôle.

Pensez-vous qu'il est possible de vivre du streaming ?

Oui, les grands streamers d'aujourd'hui gagnent très bien leur vie, notamment grâce aux dons de sa communauté.